CODE OF PRINCESS

KINU NISHIMURA'S ARTWORKS AND MODELSHEETS

コード・オブ・プリンセス　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集







CODE OF PRINCESS
KINU NISHIMURA'S ARTWORKS AND MODELSHEETS

コード・オブ・プリンセス　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集



CODE OF PRINCESS

西村キヌ アートワークス＋公式設定資料集

MESSAGE
From Kinu Nishimura

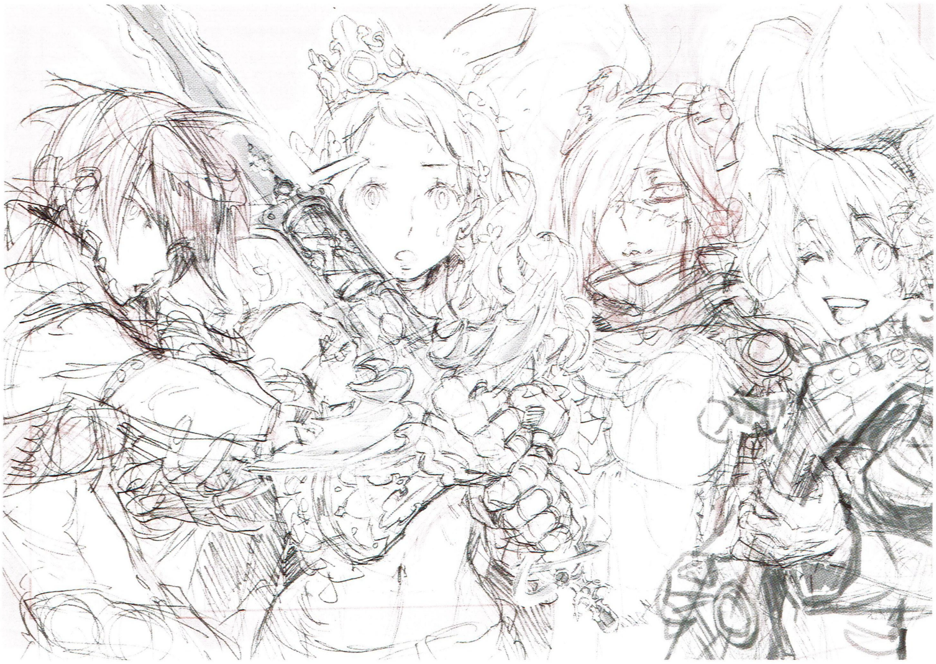
こんにちは～、西村キヌです。
今回はなんと私が日頃「こんなキャラで遊べたらいいな～」という夢のゲームをなんと現実にしていただき
この業界21年目にしてこんなご褒美があろうとは……
しかも遊んでみれば、私の持ち出したほぼ出オチのみの適当きわまりないキャラや設定が
あますところ無くゲームに盛り込まれていて
正直「いいのか…？」という気持ちと「これや！わしの求めていたのはこれやったんや！」という感慨でいっぱいです。

長年会社に所属してイラストやキャラデザインをしてきましたが、やはり会社のものは会社のもの
自分がデザインしたキャラといえども長年のうちに、もうはなっから客観的な目線で、
思い入れや情に流されることのないように
ほどよい距離を保ちつつお付き合いしてきたと言ってよいのですが
この『コード・オブ・プリンセス』では
なんとそれをしなくても大丈夫という不思議！

いたらぬ部分やツッコミどころも多いとはいえ、自分の生み出したキャラ達を
同じくらいの愛情を持って、近藤さんはじめスタジオ最前線の方々に命を吹き込んでいただき
おかげでこの業界21年目にして、本当に自分のキャラとして
ソランジュやアリー、その他珍獣ご一行様達とおつきあいするに至ることができたわけで
今更のように幸せでいっぱいです！　ありがとうございます！

それぞれのキャラどもに素敵な音楽をつけてくれたACEさん、
すべてをおもしろがって売ってくださったアガツマ・エンタテインメントの皆様、
発端となるすばらしいソランジュ姫のフィギュアを世に出してくださったemptyさんと原型師の濱崎さん、
そしてアイデア出しやキャラデザインなどすべてに根底から関わってくださった豪腕デザイナー剛田チーズ先生など、
このゲームに関わってくださったすべての方々に感謝しつつ、
そしてコード・オブ・プリンセスを遊んでくださった皆様にも
この本で思い出し笑いや失笑などしつつ生温かい目で楽しんでいただければ幸いです！

原案＆キャラクターデザイン：西村キヌ



CODE OF PRINCESS Kinu Nishimura's ART WORKS + MODEL SHEETS

CONTENTS

ARTWORKS

「姫君戦士ソランジュ」以降、西村キヌ氏が描き起こした画稿の数々。
パッケージイラストから本書用描きおろしカバーイラストまで、
細部まで作りこまれた密度の濃い画面を感じていただきたい。

解説:西村キヌ

Kinu Nishimura's COMMENT

これがまず最初にあったイラストです。

emptyさんからのお話で、以前「西村キヌコレクション」というシリーズを手がけてくださった原型師の濱崎さんに作っていただけることになったんですが、昔携わりつつも立ち消えになった幻のゲームのキャラにこういう女戦士がいたのでそんな感じで！　ということで、このご時世に豪儀なことですが、私なりに気合いの入ったビキニアーマーを描かせていただきました。

マントはもともとフィギュアにすると後ろから見たときビキニボディーが見えないのは淋しいのでスリットのあるこういったデザインにしてほしいとemptyの米山さんからご要望があり描き直したのですが、結局フィギュアにはつきませんでした。

お姫様が嫌いな女の子などいねえ！　と思いますが、もちろん私ももれなく好きなのですが、日頃あんまり描く機会のないお姫様を、しかも主役として押し出してもらえたのはよかったですね～。

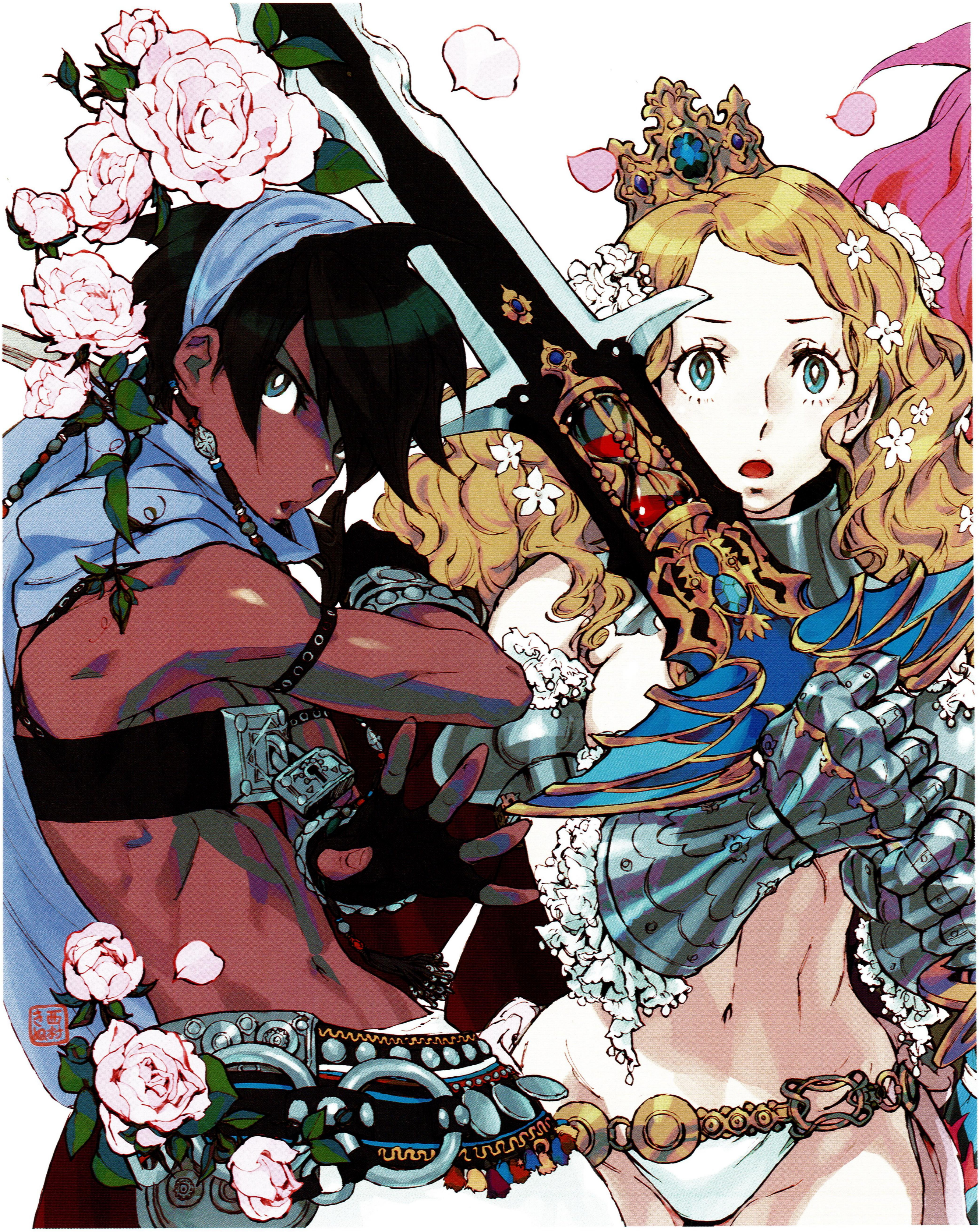
ところで私がペンネームをいただいた祖母の西村キヌさんは非常にゆるいというか懐の広い人で、私が仕事で描いたどんな絵を持って帰ってもだいたい何でも大喜びしてくれるありがたいお婆ちゃんだったんですが（『ストリートファイターII MOVIE』の映画も妹さんと見に行ってあれこれ解説してくれたという）まあそのおキヌさんも3年ほど前に102歳で大往生したんですが、そのおキヌさんに「今度はあてにお姫様を描いてや」と言われたまま果たせなかったのが多少心残りであったのですが。

それがこうしてお姫様を描いて、それをフィギュアとして世に送り出していただき、さらにはゲームに……。ばあちゃん俺やったよ！　俺のお姫様見てよ！　という気持ちでいっぱいです。

今度お墓にゲームとかこの本をお供えでもしたなら「へぇ～！　えらい格好のお姫さんやなぁ、それでも可愛らし顔してはるな」と喜んでくれることと思います。ビキニアーマーとかもけっこう喜んでくれると思いますw



テーマビジュアル：姫君戦士ソランジュ





Kinu Nishimura's COMMENT

これは雑誌用の折り込みポスターということで、それまでは姫のピン一枚だったのでパーティ4人を揃えようと思って描いたものです。時間をあまりかけずに見栄えのするものと思い4人横並びの構図にした次第です。せっかく女の子揃い（一人違うのがいますが）なんでお花を飛ばして少女漫画っぽくしました。お花をがんばって描いていますねw

女の子が主人公のゲームなので、華やかな感じであまり今までに描いたことのないテイストですが楽しかったです。みんなの顔もかわいく描けてますね。少しアリーの胸に手心を加えすぎたかもしれません。

ちなみにソランジュ姫はフィギュア用にデザインされたキャラなので、豪華なアクセサリーをお召しになってるんですが、他のキャラもそれに負けないようにしようとした結果、イラスト描くのがものすごく大変ですねw

メインキャラクター集合イラスト







Kinu Nishimura's COMMENT

ゲームのパッケージイラストとして、さすがにビキニアーマーのソランジュ姫単体というのはどうよ……と思い（案の定海外版のサイトではオッパイとか隠されているという）、全員集合的なイラストにしてみました。まあ結局センターにビキニ王女がいるんですが……お客さんが買いやすくなったのかどうか……。

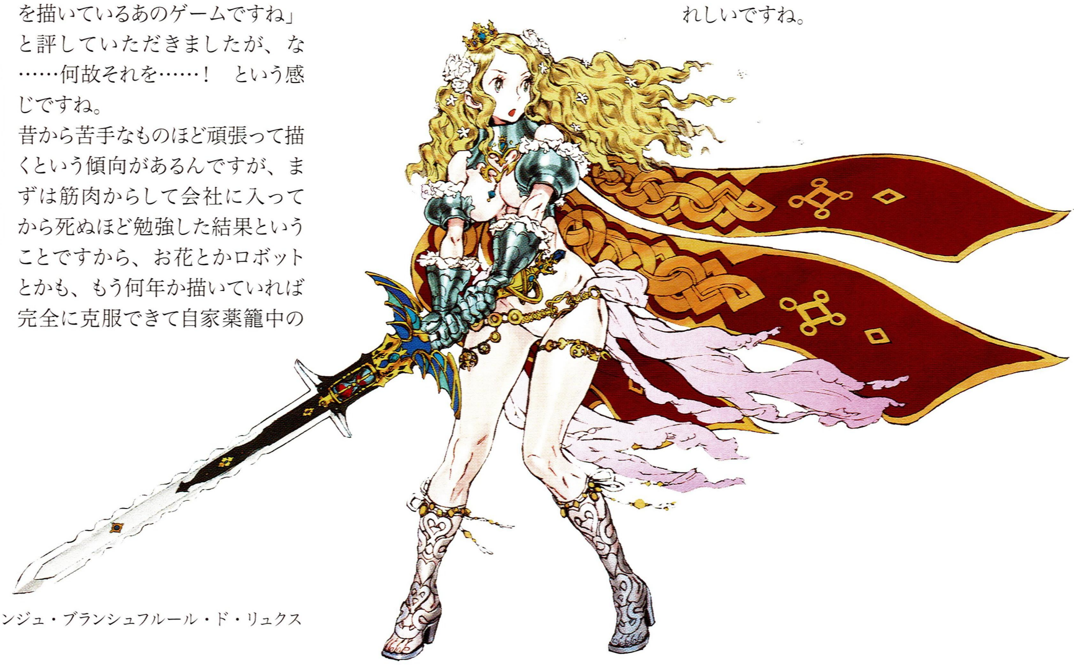
ちなみに上半分だけをジャケットに使い、販促用のポスターや雑誌広告などでは全体を載せてもらっています。

羅針盤が描いてある背景は剛田チーズ先生が描いてくれたものを加工しました。おかげですごい正統派のファンタジーものみたくなってますね。

ニンテンドー3DSソフト 『CODE OF PRINCESS』パッケージ／ポスター

Kinu Nishimura's COMMENT

もともとフィギュアの企画で「ちょっとセクシーなものを！」ということだったので遠慮なくビキニアーマーを描きました。
師匠筋のあきまんさんには「君が親の仇のようにビキニアーマーを描いているあのゲームですね」と評していただきましたが、な……何故それを……！　という感じですね。
昔から苦手なものほど頑張って描くという傾向があるんですが、まずは筋肉からして会社に入ってから死ぬほど勉強した結果ということですから、お花とかロボットとかも、もう何年か描いていれば完全に克服できて自家薬籠中のものとなるんではないかと……。
またお花とかフリルとか、とにかくお姫様には欠くべからざるものばかりで構成されているんですが、それが軒並み苦手なのでたいへん勉強になりましたね〜。
フィギュアも女の子が買ってくれたり、ゲームの購入者も一割が女の子なんだそうで、キャラデザインも一役買ってるかと思うとうれしいですね。



ソランジュ・ブランシュフルール・ド・リュクス

Kinu Nishimura's COMMENT



ボーイッシュでかっこいい女の子が一番価値が高い気がするというか好みなんですが、さらに主人公の親友ポジということで非常においしいキャラですね。

エルリックサーガなどを引き合いに出すまでもなく、高貴な主人公と世慣れた相棒というのはゴールデンコンビですからして。

昔デザインした某ゲームの女シーフがモデルなのですが、白を基調にしてさわやかな感じにしました。

ソランジュがおっぱいおっぱいなので相方は対照的でよかろうなのだと思ってたらほぼ5割方男と思われるのがせつないですねw
喋るとちゃんと女の子なのがまたいいですね。

ソランジュにとっては初めての同い年くらいの女の子の友人というのは最初からあったのですが、一番いいエピソードの中庭の思い出のくだりは近藤さんが考えてくれたという……。

シナリオを読んで「そうだったのか……」「ええ話や……！」となりました。恐ろしいほどの人任せですが、このゲームは9割方こんな感じで作られているということです。

アリー・ヴァヴァ

Kinu Nishimura's COMMENT

フィギュアの企画の時点で、主人公側は4人パーティというのが決まっていました。

勇者（姫）、盗賊ときたら次は魔法使いですよね〜。その中でも最強クラスのネクロマンサーということでもういっそゾンビに。

思った以上にゾンビゾンビしたデザインになり、やりきった感はありましたがゲームを見たら敵にしか見えず、これはモンスター枠というかハズレキャラだな……と思ってたんですが蓋を開けてみれば一番人気でびっくりしました。わからんもんですね〜！

ちなみに最初の案では全裸にマントのみのデザインだったんですが、フィギュアならやりようもありますがゲームになるということで、さすがにパンツをはかせようと親心を出しました。しかしキャラが発表されるなり「おいパンツじゃねーか！」とちょっとした騒ぎになったと聞いていかにパンツを軽く見ていたかと思い知った次第です。

ちなみに魔女帽子を引っかけていますが、イラストではあまりちゃんと描く機会がなかったものをゲーム中ではとても効果的に描いてもらっててかわいいな〜と思いましたです。



✣ レディ・ゾゾ

Kinu Nishimura's COMMENT

4人パーティというのは決まってましたが、4人目は何も決まってませんでした。まあ遊び人かな……と思ってたのですが（すぐ死にそうなパーティ）、遊び人を女の子にするとどうしても姫やゾゾ子とかぶってしまうし、またフィギュアのラインナップとしてなら断然女の子ですが、ゲームとなれば話は別……。そこでイケメンエルフのアレグロの登場となりました。最前線さんのほうから遊び人大いに結構！　音楽で戦います！と心強いお言葉をいただいたのも大きかったですね〜。

ちなみにあの頭から花が咲いているような性格と言動についてですが、そもそもエルフというのは決してシリアスな性格じゃなくて、いつも歌ったり笑いさざめいているような連中なんですよ。なのでああいった言動はエルフとしてはごくポピュラーなものなんですよ〜。指輪物語のレゴラスなんか原作ではずっとこんな感じですから！（ウソ）

ちなみにギターボード「ストラディキャスター（コピーモデル）」は剛田チーズ先生のデザインなんですが、BGM担当のACEの工藤さんがそのフライングVっぷりを大変気に入ってくださっててうれしかったです。

シナリオ中ではけっこうツッコミなどもしてくれて、意外と重宝しましたね。あと「メンゴメンゴ」とか言わせたのは私じゃなくてスタジオ最前線の近藤さんですw



✣ アレグロ・ナンタービレ・カンタービレ

Kinu Nishimura's COMMENT

ゲームには欠かせない侍キャラ。彼と四天王のデザインを剛田チーズ先生にお願いしました。お下げをしてますが、目が見えないのでいろいろ遊ばれても気づかないという設定でした。

ちなみにゾゾ子に熱烈にアタックするくだりは近藤さんなんですよ。シナリオを読んで「な、なんだってー！」となりました。あの中からゾゾ子を選ぶとは本当に底知れないですね。

ちなみに月影シューティングスター之介という名前を思いついたときは別にああそう……くらいの感じで、すぐに剛田チーズ先生が「ビッグバン之進」を出してきて完全に喰われていましたw

キャラ発表のとき非常に反応が大きくて、「あ、よかったやっぱ面白かったんだな」と胸をなで下ろしました。



✣ 月影・シューティングスター之介

Kinu Nishimura's COMMENT

武闘家は女の子でもいいんですよ？というお話だったんですが女武闘家（しかもカンフー使い）には偉大なる先達がいますからね〜。

先にUMA48という拳法が決まってこのデザインになりました。鋲の打たれたマスクが怖くていいですね。胸には伝説のUMAドラゴンタイガーがついています。

素顔はイケメンという説がありますが、剛田チーズ先生によれば拳法の総本山で改造をほどこされあのようなムキムキボディとなったのであって、素顔はかわいい少年という話も……。



✣ 怒羅拳・T・牙

Kinu Nishimura's COMMENT

とにかく動物というか獣人は必要！　職業も商人ですし、まあ最初の案が「とるね子」とかいう時点でもうアレなんですが……。じゃあ女の子で猫耳でもよかったんじゃないのか！とも思いますが、それじゃ動物の意味が薄れるんだよ！などと自問自答しつつ猫にしました。

ちなみに名前が決まってから設定作業に入ったのですが、マルネコポーロということでシルクロード風のデザインを起こしていたら母が「今あんたの描いてるようなのがTVアニメでやってる！」と言うので見に行ったらあまりにまんま過ぎて急いで路線変更しました。そんな紆余曲折を経てなぜか今のエジプト風デザインとなったのですが、魚型のそろばんとか前掛けや財布のインチキヒエログリフ＆モノグラムは気に入ってます。思えば黄金の爪といえばピラミッド的な先入観もあったのかもしれませんねw

ゲーム中のマルネコ屋のBGMがなぜか凄い耳に残っていい曲だな〜と思ってたらACEのCHICOさんのお気に入りだそうで、なぜかマルネコの曲ばかりできてしまい未公開の没曲が3，4曲くらいあると聞いて吹きました。



マルネコ・ポーロ

Kinu Nishimura's COMMENT

サブメンバーの4人（シスター、月影、Mr.T、マルネコ）については最前線さんからの提案をもとにしています。パーティーに僧侶は絶対に必要、なんならD&Dやキンドラのようなイカツイおっさんでも一向に構わないですよ？というお話だったのですが、「女だらけのありがちRPG」という触れ込みなのにここまで女キャラ少なすぎじゃね？となり、鉄板でおいしい（であろう）シスター採用となりました。

男嫌いの性格といい網タイツといいベタな設定ですが、思った以上にインパクトのあるキャラになってよかったですね。目のくりっとした美人なんですが全然いい人そうに見えないのもいいですね。



ヘルガ・ヘルミーナ



Kinu Nishimura's COMMENT

草っぱらに寝転んで、アレグロがギターをつま弾いているのをみんなで聴いているというイラストです。その曲が入ってるのがこのサントラというわけですね。

ゾゾ子の魔女帽子についてる蜘蛛がチョウチョを狙ってますね。マルネコは帳簿をつけ、月影は未確認飛行物体を見ながら一句ひねっているところです。





✣ ウルジャンプレス用イラストコラム



Kinu Nishimura's COMMENT

せっかくなんで顔アップも描いておこう的な。みんなかわいく描けて満足ですね。ドラッケンが保護色みたいになって一見どこにいるのかわからないのもポイント。シスターはいつも目がくりっとしててかわいいんですが全然いい人そうに見えないのがいいですね。

✣ 株式会社集英社刊ウルトラジャンプ5月号ピンナップ







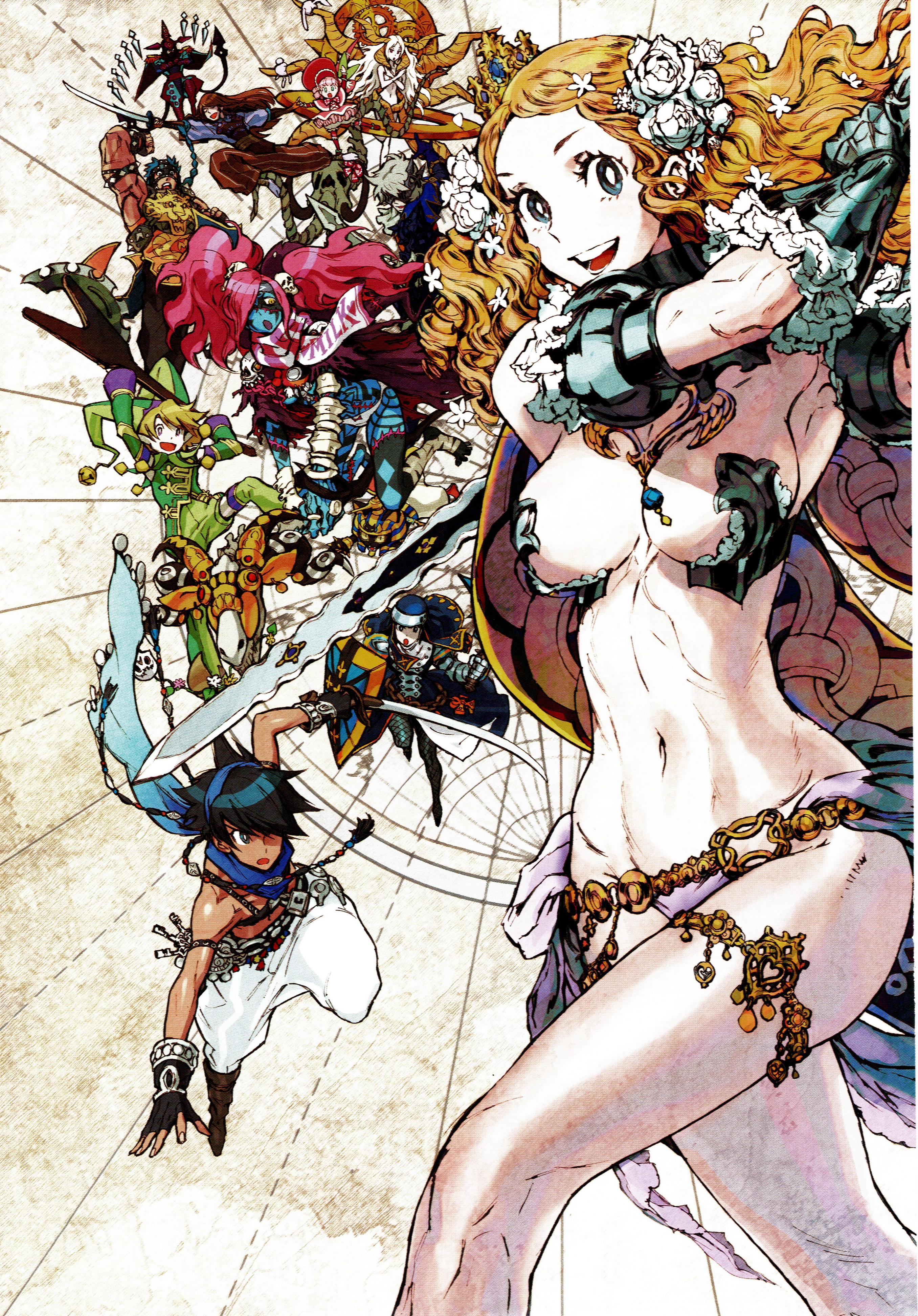
Kinu Nishimura's COMMENT

イルーダの酒場で、みんなでACEさんの曲を聴きながら「俺の曲が一番カッコイイ」「いや！俺だ！」「あたしんだ！」などと評しあっているところです。アレグロがいちびって一緒に弾いていますね。蓄音機はお城の宝物庫からソランジュ姫が引っ張り出してきたんでしょう。ディスティニーがマルネコ相手に「さあうさげちゃん、ご挨拶しましょうね～。（作り声で）ｺﾝﾆﾁﾊ！ｱﾀｼｳｻｹﾞ！ｼｽﾗﾅﾏﾇﾙｲ！」とかやっています。モンスター達もそれぞれ何か食べたり飲んだりしてますね。

剛田チーズ先生に「ドラッケンの目がつぶらでかわいいですね。いつもですけど」とおほめいただきました。私は彼がお気に入りなのかもしれませんね～。
ちなみに一番のお気に入りはアリーなんですが、かわいくしたいあまり逆に毎回難しいですね。

オリジナル・サウンドトラック用描きおろしジャケット




MILK





Kinu Nishimura's COMMENT

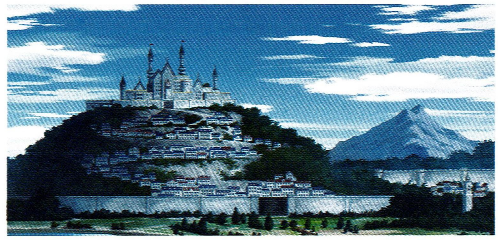
剛田チーズ先生に「姫が気持ちよくホームランをかっ飛ばしてますね」とお褒めいただきました。四天王も戦闘バージョンで全員描いています。これをアナログでやると細かくて大変なのですが、その点フォトショップはありがたいですね。

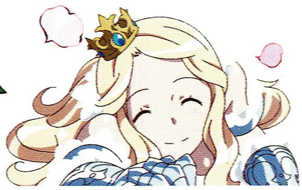
本書カバー用描きおろし

DELAXIA KINGDOM

✣新生デラクシア王国の陣容

ソランジュが率いることになったデラクシア王国の陣容を公開しよう。
エンディングで紹介する予定もあったオフィシャル情報である。
……身内人事ここにきわまれりといった顔ぶれだ!!





†デラクシア王国国王
ソランジュ・ブランシュフルール・ド・リュクス



†御側役兼親衛隊長
アルセーヌ・ヴァヴァ



†王立騎士団 団長
シュヴァルツ・ドゥンケルハイト・デア・リュクス



†王立魔術軍 師団長
山下美瑠久



†宮廷音楽師長
アレグロ・ナンタービレ・カンタービレ



†王都守護職 見廻組隊長
月影シューティングスター之介



†王立動物愛護委員会 会長
怒羅拳・T・牙



†王立慈愛修道院 院長
ヘルガ・ヘルミーナ



†王国商業振興会 会長
マルネコ・ポーロ



UMA48 FIGHTING PATTERN

✣UMA48の型、その類例

タイガーフェイントやペガサス龍拡散など、おそるべき戦闘力で知られる
幻獣拳・UMA48(フォーティーエイト)の謎は深い。
こっそりくすねた台本から、その型の一部を紹介しよう!!

イリオモテヤマネコの型！(にゃおーん)←この部分はSEでもボイスでもおもしろいほうで
パンダの型！(ぽわ〜ん)←かわいいSE
ツチノコの型！(ギャーーーン)←川口浩的SE
ウーパールーパーの型！(コポコポコポ)
エリマキトカゲの型！(タタタタタタタ)←走る音
河童の型！(ゲッゲッゲッ)
ネッシーの型！(ざっぱーん)
チュパカブラの型！(キイキイ)
イエティの型！(ウッホウッホ)
ムカシトンボの型！(ゴォーーー)←飛行機の轟音
ハダカデバネズミの型！(ヒュルルー)←すきま風
シーラカンスの型！(ブクブクブク)
トキの型！(ケーン)
ジュゴンの型！(オウッオウッ)
スカイフィッシュの型！(キュピーン)
キョンの型！(キョーーーン)←SE
ヤンバルクイナの型！(チキチキチキ)←忙しく歩いてるようす
T-REXの型！(アンギャーース)
アノマロカリスの型！(ゴポォォォ)
ン・バギの型！(ガオオーーーン)
ニャラルトホテップの型！(にゅるにゅる)
クトゥルーの型！(ゴオオオオォン ブクブクブク)←魔神降臨的なSE
電気ネズミの型！(ピッカー!!!)←ボイスだとさすがにやばそうなのでSEで…
ヨツアナカシパンの型！(ちゃぷちゃぷ)
カブトガニの型！(ぱちゃっ)←浅瀬で跳ねる感じ
オカピの型！(ピーピョロロー)
ドードーの型！(ばっさばっさ)
ハルキゲニアの型！(ゆらゆら)
カモノハシの型！(くわっくわっ)
タスマニアデビルの型！(キシャァアアーーー)

CODE OF PRINCESS

CHARACTERS

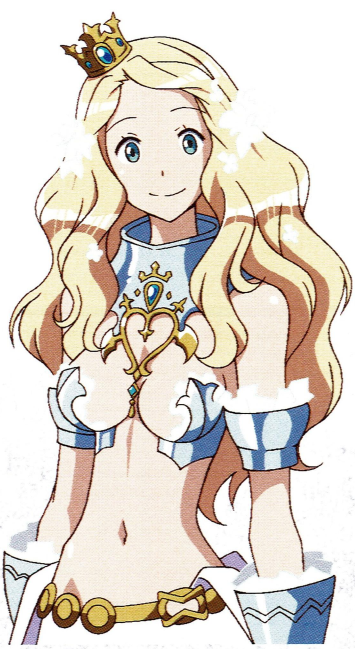
メインキャラクター8名にディストゥロン軍四天王を
加えた計12キャラクターのビジュアルと基本情報を紹介。
ゲーム内表情集、詳細なプロフィール設定とともに。

この剣を守らなければならないの。それがわたくしの使命なの
わたくしは人の知恵と勇気、そしてよき心を信じます　諦めるわけにはいかないんだもの！
お兄様ったら…もう！エッチ！　わたくしが相手になります！　この一撃でー！
もしその魔法のために人々が苦しむのならば、そんな力などないほうがよいのです

CHARACTERS

Solange Blanchefleur de Luxe

ソランジュ・ブランシュフルール・ド・リュクス



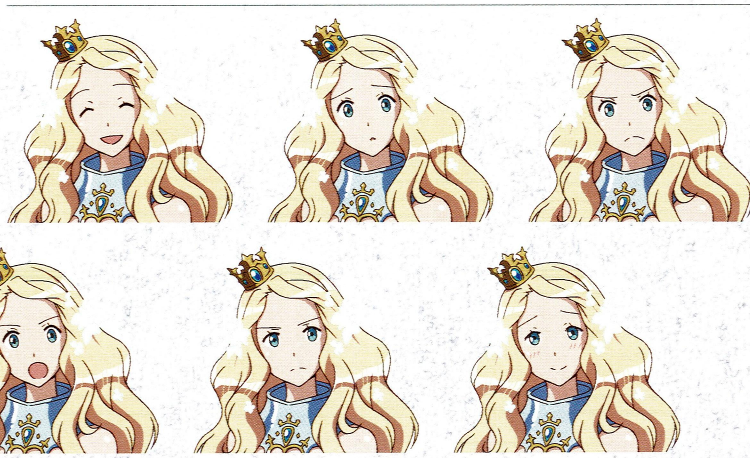
Personality

リュクス家の王女。真面目で心優しい性格だが、深窓の姫君として育ったために世間の常識とずれている部分も。王家に代々受け継がれた聖剣を扱える「CODE OF PRINCESS」である自身の運命に翻弄されつつも、仲間とともに世界の均衡を取り戻す決意を固める。ちなみにどれだけ派手に動いて揺れに揺れようともたわわな胸の先端がポロリすることはない。このとてつもないビキニアーマーも母方より伝わる伝世の武具であり、面積は少ないながらも魔法による加護がなされ抜群の防御力を誇る。また、異性の気を散らせ攻撃力を格段にダウンさせる効果を持つという。

Profile

性別：女性
年齢：16歳ぐらい
武器：聖剣ＤＸカリバー
1人称：わたくし
性格：のんびり天然系
家族：父王ゴルギウス
　　　母妃ラクシャリー
　　　兄シュヴァルツ
3サイズ：88／56／90
声優：井上麻里奈

Facial expression



超いけてますわ　キメます！　滅びたとはいえわたくしは王家の娘

人々を脅かす者達から守るのが、わたくしのつとめです

こんなことはもうおよしなさい　お覚悟を！

当たってー！　いやだわ、あんまり見ないで。エッチ！　ごめんあそば



しかたないさ　これも何かの縁だろ　お前のハートも盗んでやろうか！なーんてね
ちょっと、コントならよそでやっとくれ！　こんなところでくたばる訳ないだろ！
身ぐるみはいでやるよ！　やれやれ……今日は変なヤツらのオンパレードだな
あの時からずっと、本当の友だちになりたかったんだ　ざっとこんなもんさ

CHARACTERS

Alí VaVa

アリー・ヴァヴァ



PERSONALITY

アリババ盗賊団の首領だったが副官に追い出されてしまい、現在は一人で盗賊稼業にいそしむ少女。ソランジュと出会い、縁あって彼女のお守りをする羽目になった。性格はぶっきらぼうだが、困っている人を見捨てられない優しい一面もある。腰にぶら下げられている鍵の一本は、彼女の胸元の錠前を開けることができるというが、手を出すには命を捨てる覚悟を要する。ソランジュの仲間で唯一の常識人。

PROFILE

性別：女性
年齢：17歳ぐらい
武器：三日月刀
1人称：あたし
性格：面倒見が良い姉御肌
好きな男性のタイプ：
　　男らしく、自分を引っ張ってくれる立派な親分肌
声優：白石涼子

FACIAL EXPRESSION




やるしかないね！
お楽しみはこれからだよ！
喰らいな！

ゾンビじゃない　ネクロマンサー　魔法の力で不死のカラダなだけ……
やべっ　指取れた　お前も泥人形にしてやろうか　腐った身にも染みわたるわぁ
お客さん、こういうのはじめて　超へぇ〜　テレルナー　ダイジョブ　聖剣はあっちだ
この杖はカプさんとスケさん、カプさんがおしゃべり担当でスケさんが詠唱担当

CHARACTERS

Lady Zozo

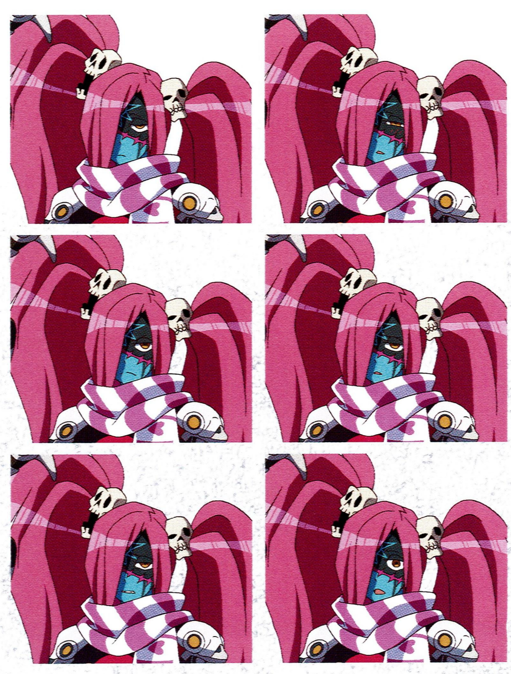
レディー・ゾゾ(ゾゾ子)

PERSONALITY

とある目的を遂げるべく、自らを不死化したネクロマンサー。ソランジュが持つ聖剣の癒しの力に惹かれ、旅に同行することになる。見た目完全にゾンビなので周囲からはドン引きされるが、本人はいたってのんびりマイペース。舌が腐って落ちているため恒常的にローテンションかつ無口だが、ツッコミどころは逃がさない。呪文などの詠唱は、持っている杖が担当してくれている。

FACIAL EXPRESSION







PROFILE

性別：女性
年齢：姉の3つ下
武器：暗黒魔法
1人称：あたし
本名：山下みるく（美瑠久）
家族：姉・ここあ（心愛）
職種：ネクロマンサー
好きな食べ物：ドリアン、鮒寿司
将来の目標：本当の身体を取り戻す
声優：大谷育江

やあ、ぼくアレグロ、2万飛んで16歳！　無職！　なんというwDQNネームwwww
スーパー遊び人タイムはじまるよ〜　今日はボクのライブに来てくれてサンキュー！
ひらめいたー！　めっちゃ賢者の知恵!!　イケメンですみません！　出かけて、おりません！
ハイパーイケメンタイム突入！　ダンゴムシは大きくなると、アルマジロになるんだよ

CHARACTERS

Allegro Nantabile Cantabile

アレグロ・ナンタービレ・カンタービレ



PERSONALITY

自称2万飛んで16歳のエルフの美少年。愛器ストラディキャスターでロックから演歌、回復から攻撃まで弾きこなす。回復役を探していたソランジュたちを見つけ、賢者になるなる詐欺によって仲間に加わった。その実、世界の救済を口実に多額の借金を踏み倒そうとしただけという説もある。だらしない性格で借金や二股は日常茶飯事、参加したバンドも軒並み解散ともっぱらの噂の彼ではあるが、すべての煩悩を捨てて賢者になれる日ははたして来るのだろうか。

FACIAL EXPRESSION



おっぱいがいっぱいだぁ～☆　世界を救って、ぼく死んじゃうかも…　ジーマーーーー!?
じゃ!　ボクたち世界を救うのに　いんで！　ほら、イケメン薄命って言うじゃな～い?…
ヘイヘイ!ピッチャービビ　にボクの新曲をささげます　聞いてください
たしかにぃ～　言う意　だ！　知っているのかMr.T!



PROFILE

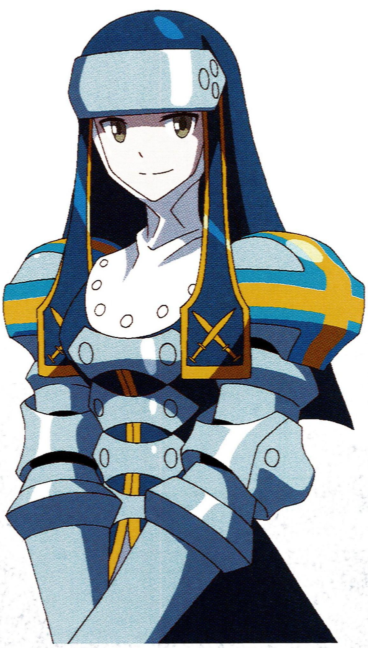
性別：男性
年齢：2万16歳（自称）
武器：ストラディキャスター（コピーモデル）
1人称：ボク
性格：自分大好き
家族：忘れた！
職業：賢者（自称）
将来の目標：グレープ館でワンマンライヴ
好きな歌手：カモン☆達夫
声優：小林ゆう

人はわたくしを　地獄修道女と呼びます　汚物は消毒ですわ!!!　ブッ殺してやりますわ
下郎どもの苦しみは私の、いえ神の喜び　それくらい、ツバでもつけときなさい
神のみそなわす教会でこのような狼藉、万死に値します　皆さん。地獄はこちらですよ
おだまりなさい！　今思い出したのです！　まあ、すごい血…近寄らないでくださる

CHARACTERS

Sister Hell

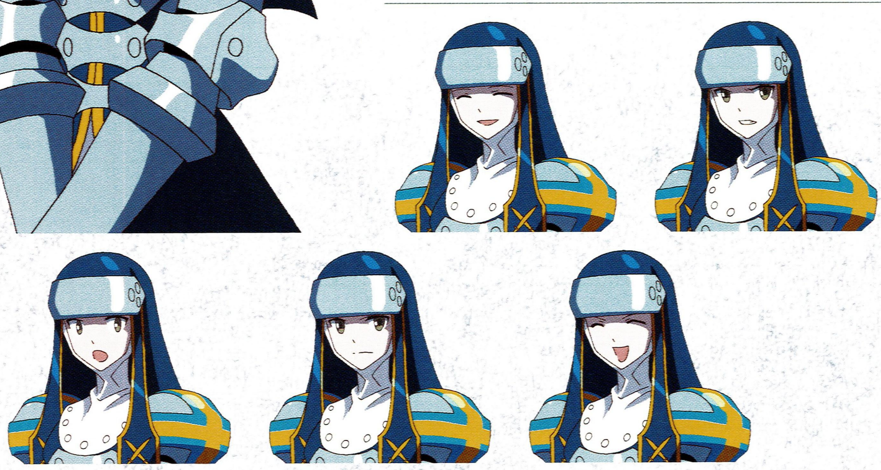
ヘルガ・ヘルミーナ（シスターヘル）



PERSONALITY

魔物に襲われた孤児院を救ってくれたことを建前に、ソランジュ一行に加わる修道女。裏表の激しい性格で、神に仕える者とは思えぬ苛烈な言動が基本。ゾゾ子が驚くほど強い。人々からは地獄修道女（シスターヘル）と呼ばれ、恐れられている。ソランジュに対して尋常ならざる興味と好意を示し、執拗にスキンシップをはかる。女性（とくにソランジュ）にはとても優しいが男性全般には非常に厳しく、ほとんどゴミを見るような目を向ける。

FACIAL EXPRESSION



なんかハラ立ちますわね　薄汚い不死怪物ふぜいには地獄がお似合いですわ
あら？まだ生きてるの、残念ですわ　どいつもこいつも皆殺しですわ　死んでもらいます
オーホッホ！　おととい来やがれですわ　倍にして…ますわ　祈りなさい！
姫様の玉の肌に傷などつけさせませ…沙汰も金次第…ですわね



PROFILE

性別：女性
年齢：19歳
武器：ホーリーデスストライク
1人称：わたくし
好きな女性のタイプ：
おっとりでぽっちゃりで意外と力持ちで大剣を振り回すようなかわいい高貴な女性
声優：伊藤静

まことにもって、ご助勢痛み入る。　我が剣まさにギャラクシー!

拙者、ギャラクシー一刀流、月影シューティングスター之介と申す者でござる

さらに申せば、是非それがしのガールフレンドになってほしいでござる

拙者は目がみえぬ……かわりにそなたがその目でしかとたしかめられよ

CHARACTERS

Tsukikage the SHOOTINGSTAR

月影・シューティングスター之介



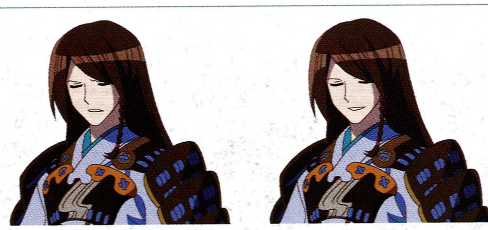
PERSONALITY

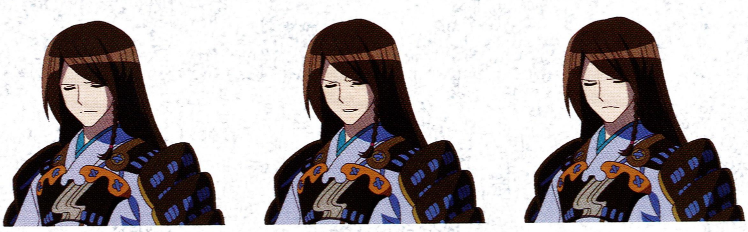
　妖刀「魅羅亜呪（ミラージュ）」と銘刀「沙導（シャドウ）」を携えた、物静かで穏やかな性格のイケメン剣士。目こそ見えないものの、師匠・ビッグバン之進に師事して会得したギャラクシー一刀流で華麗な太刀さばきを見せる。ソランジュの秘めたる素質を見抜くほどの鋭敏な感覚を発揮する一方で、初対面のゾゾ子にいきなり告白するなど計り知れない器を持っている。

PROFILE

性別：男性
年齢：21歳
流派：ギャラクシー一刀流
1人称：拙者
2人称：貴殿、そなた
ゾゾ子称：ゾゾ子どの
好きな女性のタイプ：
　　今にも息絶えそうな儚げな美少女
声優：真殿光昭

FACIAL EXPRESSION





そんなゾゾ子どのも魅力的でござるぞ　今宵の妖刀ミラージュは一味違うぞ
勝ってパンツの緒を締めよでござる　ギャラクシー一刀流は銀河を斬る！
チョベリバでござる…　それはナイスアイデア　ギャラクシィーーー!!
月影シューティングスター之介、推参　お相手するま　ござるな



冥王ディスティニーを倒すのが我らが使命と悟った！　風よ雲よ、心あらば教えてくれ
うおお！猫ギザかわゆすなぁ～☆★☆　我が人生に一片の悔いなし！
我々をいいように利用したつもりだろうが、とんだ失態だな
ほおっ!!　幻獣拳!　ペガサス龍拡散　毛皮を着るくらいなら裸で結構だ

CHARACTERS

Mister. T

ドラッケンティーガー
怒羅拳・T・牙（Mr.T）

PERSONALITY

　顔に拘束マスクを着ける謎の巨漢。未確認動物の動きを模した伝説の拳「幻獣拳・UMA48」の使い手として名を馳せる。近寄りがたい外見だが、気は優しくて力持ちを地でいく存在。未確認動物をはじめあらゆる生き物を愛し、その保護精神は並大抵のものではない。また、ひとたびかわいい動物を目にすると周囲がドン引きするほどデレデレに豹変する。
マスクの下はかなりのイケメンと言われるがその素顔を見た者はいまだ居ない。

PROFILE

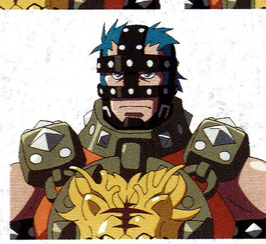
性別：男性
年齢：ガラスの10代
武器：幻獣拳・UMA48
1人称：オレ（ときどきオラ）
朝起きてまずすること：星占い
夢：UMAの型を1024まで増やす
好きなもの：かわいい動物
声優：稲田徹



FACIAL EXPRESSION







世界中の未確認生命体の中でもそこそこ名の知れた生き物たちよ

幻となった生き物達の思いがこの拳にはこめられているのだ

幻獣拳！鵺の鳴く夜はサタデーナイト！　限りある命

人は精一杯生きるのだ。

おいで、ホラこわくない…　ダンゴムシは大きく

ならん！



猫や！　ワイは猫や！　どこの世界に商売もんの武器を　タダであげる商人がおるねん！
ごめんですんだら警察はいらんのじゃい！　たまたまぶらぶらしとったんや　猫まっしぐら！
今日は、このくらいでカンベンしといたらぁ…　南の港に沈められまっせ！
ちょっとは痛い目におおーたらええねん　追い込みかけるぞワレ　もうかりまっか〜

CHARACTERS

Marneco Polo

マルネコ・ポーロ



Personality

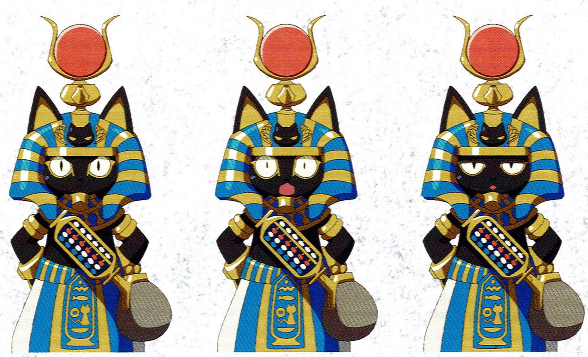
ショップ「まるねこ屋」を経営する、商魂たくましい商売人のネコ。タヌキに間違われることが多いらしく、「誰がタヌキやねん！　猫や！　ワイは猫や！」と、まるでゴルフの上手い猿のような決め台詞で突っ込むのが常。アレグロのようにツケを踏み倒した顧客があちこちにいるらしく、彼らの捜索も兼ねてソランジュたちの旅について回ることに。ショップの品揃えはわりと気まぐれなのが玉にキズである。

Profile

性別：男性
年齢：5歳（猫年齢※）
武器：黄昏の爪（14K）
1人称：わい
性格：あやしい関西弁
家族：妻（1歳下）
　　　子供（4〜8匹くらい）
職種：商人
3サイズ：100／100／100
声優：松野太紀

※……人間種の32歳前後に相当する。25年で尻尾が二股になり、その後は人間年齢で数える。

Facial Expression



猫には9つの命があるんやで～　最高の武器、そろえたるさかい……　世界をたのむで

地獄の底までも追いかけまっせ～　そうですなぁ　まずは2割引きからいきましょか？

屁理屈こねるのはだけは1人前やのぉ!　ここか！　ここがええのんか

もちろん！　せいぜい勉強せてもらいまっせ！　さ、この書類にハン　いまひょか



アンドロメダ一刀流、十本木爆見参！　やらなイカ？　イカすオレ様の忍術みせてやるぜ！
見つけたぞ!!　聖剣をわたしてもらおうじゃなイカ!!　イカがわしい奴め！　これはイカーん！
な、なんのことかなぁ～!?　おっとイカん、出陣だ！さらば！　死ぬ気でがんばろうじゃイカ！
そんな大事なこと、ここで言ってはイカーん！　俺様のイカりを受けるがいい　ゲッソリ

CHARACTERS

Juppongi Baku

十本木爆



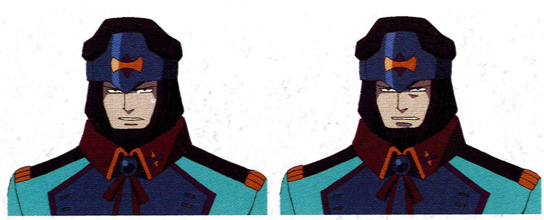
Personality

冥王ディスティニーとの契約によってクラーケンの力を得た忍者で、8本のクナイを巧みに扱い、墨と絶望とを撒き散らす。元来アンドロメダ一刀流の使い手だったが、今では十刀流と称する。確たる強者ではあるのだが、言葉のそこかしこに「イカ」が混ざることに加え、思考が単純なので敵味方から軽んじられやすい。また、信じがたいことに、かつてアリーとは恋仲だった。

Profile

性別：男性
年齢：24歳
流派：アンドロメダ一刀流
1人称：我、オレ
職種：イカ忍者
好きな食べ物：タコ焼き
好きな遊び：タコ上げ
大切なもの：盗賊団の仲間たち
大切なひと：アリー・マイ・ラブ
声優：中井和哉

Facial Expression



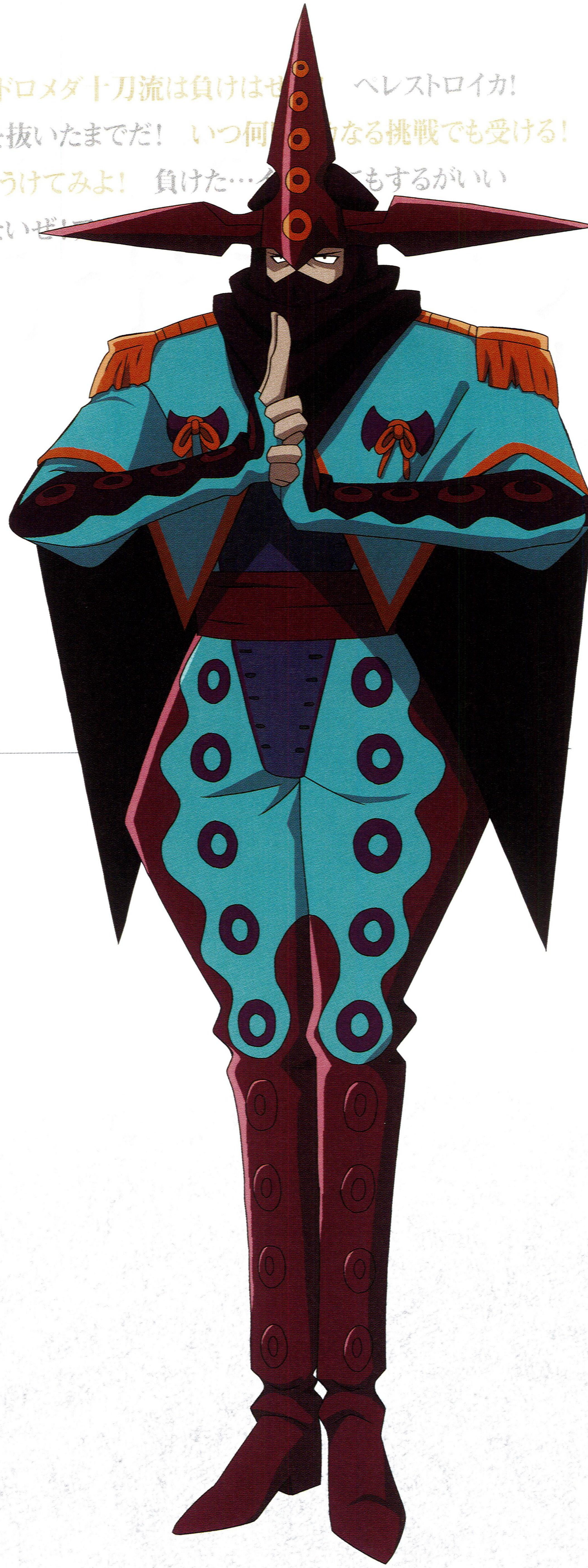


イカなるタコにもマグロにも、アンドロメダ十刀流は負けはせ　ペレストロイカ!

それはラブラブだったから手を抜いたまでだ！　いつ何　なる挑戦でも受ける！

アンドロメダ一刀流究極奥義をうけてみよ！　負けた…　もするがいい

アリー…今でも俺の気持ちは変わらないぜ!



オレの名はジョー・ザ・ライオンゲート。おぼえておくがいい　貴様らはここで死ぬのだ

確かに、ホームラン級のバカだな　その蛮勇、じつに愚かだ！だが嫌いではないぞ

オレに妹などいない！おとなしくその聖剣をわたしてもらおうか！

私に斬られたことを光栄に思うがいい　弱さは罪！　闇をさまようがいい

CHARACTERS

Liongate

ライオンゲート

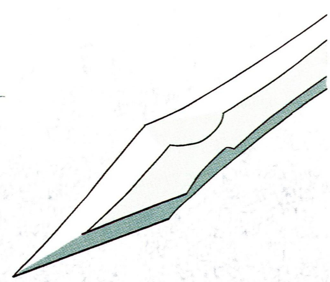
PERSONALITY

　ディストロン軍最強とも謳われる暗黒剣士。剣技はもちろんだが、魔法や体術にも秀でている。オンブルとソンブルの両名を従え、聖剣を奪取するべく暗躍する。その素性は常に仮面に覆われ、謎に包まれている……のだが、風体を見ればお察しのとおり、仮面の下はお約束の超イケメン。その秘められた素性はソランジュとも大きなかかわりを持っている。

PROFILE

性別：男性
年齢：19歳
武器：エクリプスカリバー
1人称：私
好きな女性のタイプ：グラマー美人
本名：シュヴァルツ　・ドゥンケルハイト
声優：福山潤





FACIAL EXPRESSION



そ、ソランジュ。セクシーになったな　私のエクリプスカ…バーをなめてもらってはこまるな

お前こそが、そのコードを引継ぎし『…ンセス』なのだ！

ここから先は諦めたモノが敗者だ　人が……　…ろということなのか

甘く見るなよディスッティール！聖剣を…せてやる。　ジ・エンド！



めんどくさいことはそっちでど～ぞ　たしかに美しいわ……そのカラダ、とびきりね
お待たせ！地獄開始よ！　こっち見ないでよね！　バカがうつるわ　死んじゃえー！
ちょっとやりすぎじゃない？　世界中に魔物が降り注いでんだけど　もう最悪～
じわじわとなぶり殺しにしてあげるわ　こんなのに勝っても全然うれしくなーい

CHARACTERS

Alchemia

アルケミー



PERSONALITY

見た目は幼くかわいいが、見た目とは裏腹に冷静で陰湿な性格の大魔法使い。マンモスドラゴンの骨から作られた巨大な杖を自在に扱い、禁断の暗黒魔法を軽々と繰り出してみせる。好戦的かつ挑発的な言葉遣いが特徴で、考え方もどこかオトナっぽい。彼女が、冥王につき従い、ソランジュと聖剣を待ちわびる理由とは……？

PROFILE

性別：女性
年齢：妹の3つ上
武器：マンモスノリピー
1人称：あたし
性格：超自分勝手
家族：妹　ミルク
好きなこと：妹のいやがること
嫌いなこと：めんどくさいこと
将来の目標：本当の身体を取り戻す
声優：伊藤かな恵

FACIAL EXPRESSION





悪いけどこの体　もうしばらくかり
ル低すぎ！やんなっちゃう
そろそろ終わり？　もっと
しませてよね
のよねー　侵入者めっけ
全員殺しちゃって！
んな事したって
お見舞いしてあげる
お礼にじわじわ
なぶり殺しに
だ。面倒くさいなぁ

恋してもいいのよ　ああ寝たい…睡眠不足は美容の敵よね！　むぎゅぎゅぎゅ…
永遠にこの美しさを保つには　あの剣の力が必要なの　誰が一番美しい？　答えなさい！
聖剣をわざわざ持って来るとは　ありがたい話ね　神の目すらあざむいてきたんだから
かなわぬ恋に身を焦がしなさい　もう！肌荒れマックスハートだわ

CHARACTERS

Distiny

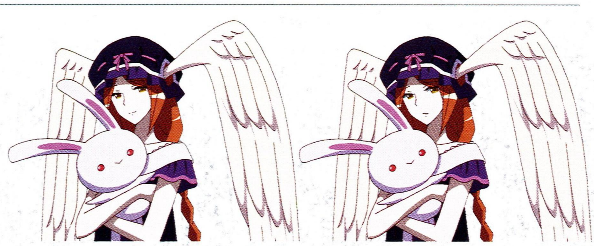
ディスティニー



PERSONALITY

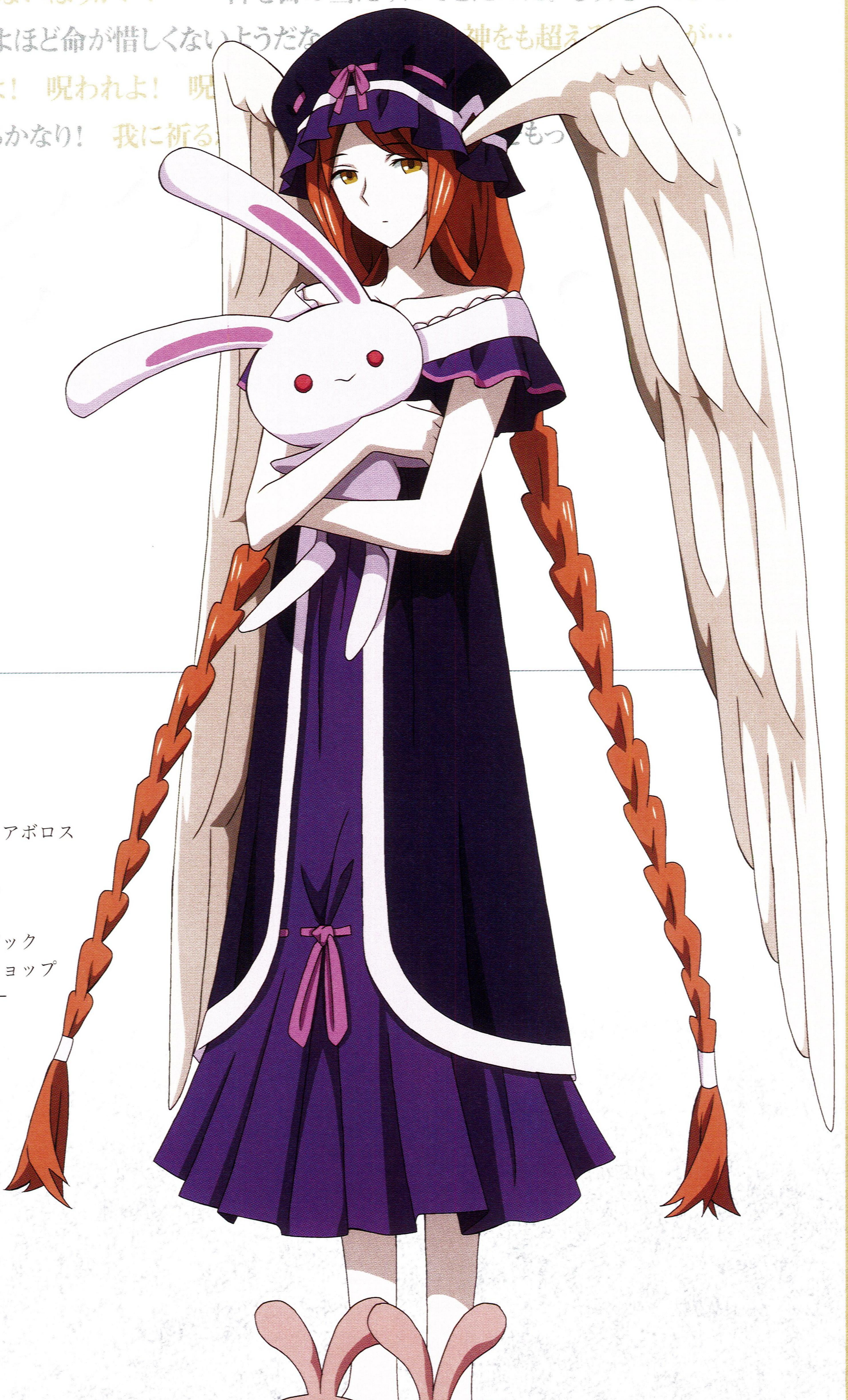
魔物に襲われた国を侵攻し、次々に攻め落としている冥王ディスットロン軍の総帥にして、十本木、ライオンゲート、アルケミーら冥王軍四天王の長。ネグリジェ姿でうさぎアイテムに身を包み、ふんわりとした印象の美人であるが、その内側には想像を絶する冥王の力を宿している。自らの美貌を維持するべく聖剣を欲し、次々とソランジュたちの行く先へ刺客を送り込む。

FACIAL EXPRESSION





あまり私を怒らせないほうがいい…　神を目の当たりにできたのだ。もう死んでよし！
わたしをディスるとは、よほど命が惜しくないようだな　神をも超え　が…
呪われよ！　呪われよ！　呪
我に挑むとはまさにおろかなり！　我に祈る　ともっ



PROFILE

性別：女性
年齢：天地開闢歳
1人称：あたし、私、我
正体：完璧超神ディオス・ディアボロス
　　・ディスッティール
ぬいぐるみの名：うさげちゃん
趣味：ディスカッション
好きな音楽：ディスコミュージック
好きな場所：ディスカウントショップ
好きなTV番組：ディスカリバー
　　チャンネル
声優：斉藤佑圭

RECOMMENDED TECHNIC

❖スタッフオススメテクニック［ソランジュと仲間たち編］



開発スタッフから寄せられたオススメの攻撃テクニックを紹介。
参考にして、自分だけのコンボを組み立ててみるのもよいだろう。

≪ 表記の見方 ≫
A：Aボタン攻撃　B：Bボタン攻撃　X：バースト　Y：ロックオン　➡十字ボタン　⇒：コンボ

† ソランジュ

［COMBO］B・B・B ⇒ ⬇⬇B ⇒ 着地後➡➡B　弱攻撃で3回斬りつけたあと、敵を空中へ斬り上げる。
着地後にDXカリバーを振りぬいてホームランで締める。

［COMBO］B・B・B・B ⇒ X　弱攻撃の連続攻撃からバーストで敵を硬直させる。このあとほかのコンボに連携可能。
［TIPS］シスターヘルのレーザーなどを、Bや➡Aの判定で相殺することができる。
［TIPS］ジャイアントやゴーレムなどの大型モンスター限定で、A⇒ ⬇⬇Aが根本から入る。

† アリー

［COMBO］B・B・B・B・B ⇒ ⬇⬇B ⇒ ⬇B　アリーの基本コンボ。

［COMBO］➡B ⇒ Y ⇒➡➡B・B ⇒ A
弱スピードを活かし、ダッシュ入力からそのまま➡Bを狙うと当てやすい。

［COMBO］（ロックオン）⇒ A ⇒ ジャンプ⇒空中⬇B ⇒ 空中➡A・A
爆弾で浮いた敵をジャンプで追いかけ、空中⬇B⇒ 空中➡Aの追加爆弾で締める。さらに追撃可能。

† ゾゾ子

［COMBO］（ロックオン）⇒B・B・B・B⇒A⇒ ➡A ⇒ ➡B ⇒ ⬇A ⇒ B・B・B・B・B ⇒ ➡➡A（またはB）
連続攻撃から電撃魔法、ガイドビーム、バルカン、石化魔法（石化状態にしてコンボ継続）、連続打撃、レーザーというコンボ。

［COMBO］A ⇒ 空中B・B ⇒ 空中A ⇒ 空中⬇⬇A ⇒ ➡➡A（またはB）
電撃魔法で敵を浮かせたあと、ジャンプで追いかけ空中で毒手攻撃、空中で電撃攻撃、ワープ落下移動し、レーザーで締める。

［COMBO］B ⇒ ⬇B ⇒ B・B・B ⇒ Y ⇒ A　連続攻撃から杖での足払い（毒）、連続打撃、ロックオン、電撃攻撃で締める。

† アレグロ

［COMBO］A連打 ⇒ Y ⇒ B連打 ⇒ ➡A ⇒ ジャンプ⇒空中A ⇒ 空中➡➡B ⇒ 空中⬇A
A連打 ⇒ ロックオンからのコンボの例。A連打の際、背後へ回り込む前にYを入力する。
倒れた敵を空中Aで往復踏み付け、距離が開いたら電撃を当て、感電している敵を⬇Aで弾く、といった連携が可能。
［TIPS］ロックオン状態の空中降下中バーストで敵を釘付けにできる。

† シスターヘル

［COMBO］B・B・B ⇒ ⬇B ⇒ X ⇒ A⇒A ⇒ ⬇A（⇒ ダッシュで追撃）

† Mr.T

［COMBO］➡➡B ⇒（※1）B・B ⇒　A・A ⇒ ⬇⬇B⇒空中A ⇒空中⬇A（※2）⇒空中⬇B
※1：相手の重さによってつながりにくい場合がある。　※2：ロックオン状態であれば安定して当てられる。

† 月影

［COMBO］B・B・B ⇒ ⬇A

［COMBO］B ⇒ Y ⇒ A・A・A ⇒ ➡➡A

［COMBO］B・B・B ⇒ ➡➡B ⇒（※1）A・A・A ⇒ ⬇B ⇒⬇A（ため1）⇒⬇A（ため3※2）
※1：敵によっては入らない。　※2：壁との距離により成立する。

［COMBO］（ロックオン）⇒ B・B・B（※）⇒ A・A・A ⇒ ➡➡A
※：敵によっては3発目を当てたあとでもAにつながる。安定を求めるのなら当たる前にAを入力する。

［COMBO］A・A ⇒ ⬇⬇B ⇒B（A・Aに戻る）

［COMBO］画面端限定　B・B・B⇒（※1）　A・A・A ⇒（※2）ジャンプ ⇒ 空中B連打 ⇒ 空中A ⇒
X（※3）⇒ B・B・B ⇒ ➡➡B　※1：Bの3発目をキャンセルして入力すると安定。
※2：敵が自分に向かって吹き飛んでくるのをジャンプであわせる。敵の重さに影響されやすいので注意。
※3：相手の動きを止めるためのバースト。地面に着地後、次の攻撃につなぐ。
［TIPS］シスターのバリアをロックオンワープ居合いで切ることが可能。

† マルネコ

［COMBO］B・B・B ⇒⬇⬇B ⇒ 着地 ⇒ ➡➡A⇒⬇⬇B

CODE OF PRINCESS

STORY&QUEST&COLORING

聖剣ＤＸカリバーをめぐる物語の顛末を誌上に再現。
ゲーム中の全クエストデータ、使用可能キャラクターと
そのカラーリングを一覧できるリストも用意した。

STORY

**姫君戦士ソランジュの旅立ちから帰還まで。
多数のイラスト、イベントビジュアルとともに、
『CODE OF PRINCESS』のストーリーを紹介する。**

序章（オープニングから）
PROLOGUE from OPENING

世界には人と魔物がいた。

それらは拮抗し、共存していたが、ある頃より人が栄え始めた……
数多の時が流れ……今、人の繁栄にかげりがみえはじめた

どこからともなくあふれでた魔物たちが、多くの村々を襲い
人々は不安な日々を過ごすようになっていた……

そして今、コード・オブ・プリンセスの物語がはじまる











❖第一章　魔物の襲来！　衝撃のディストットロン軍

†伝説の聖剣

魔物たちの襲撃は激しさを増していた。

ゴルギウス王が治めるデラクシア王国もまた、その対象の例外ではなかった。ひとつ、またひとつ、村が魔物の手に陥落していく。王国の民衆は魔物が出没する原因をリュクス王家が神の怒りを買ったからではないか、などと考え始め、不安感は限界に達していた。

一方、ディストットロン軍こと冥王軍の総帥・冥王ディスティニーは、自分たちこそ魔物を退治して地上の楽園を作る者であると喧伝し、次々と各地を勢力下に従えていた。

王国軍の抵抗も力及ばず、遂に、魔物の大群はデラクシア王国の都・ヘリオドール城に迫った。そこへ現れた冥王軍四天王の一人、忍者マスター十本木爆は、魔物の撃退に来たことを理由に城門を開けさせ、内部への進入を開始する。ゴルギウス王は、王女ソランジュに聖剣DXカリバーの守護を命じ、無事落ち延びるよう願った。

こうして単身、剣の祭壇へと向かった姫は、我が身をしのぐほどの大剣を引き抜く。刹那、聖剣はまばゆい輝きを放ち、祭壇は崩れ落ちた。その頃ヘリオドール城は、冥王軍によって完全に制圧されていた──。





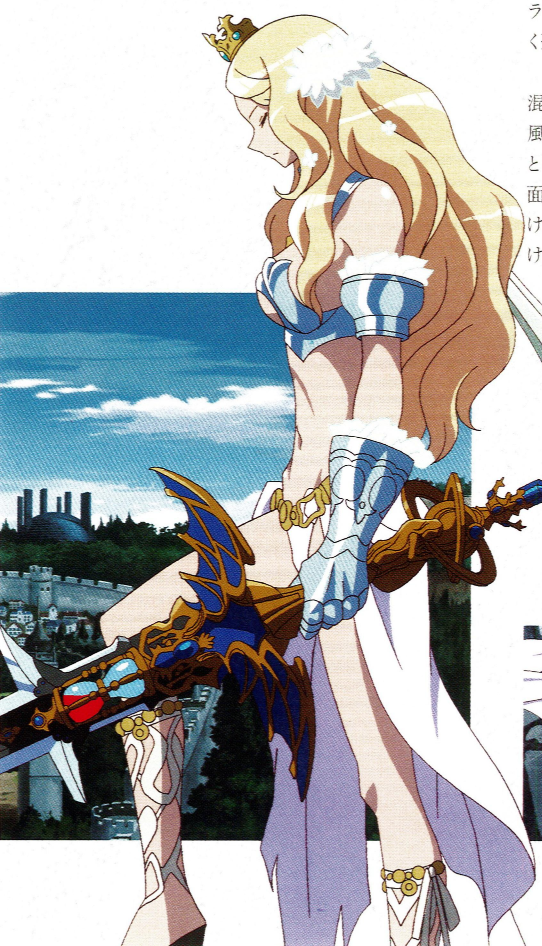
†運命の出会い ソランジュとアリー

崩落した祭壇の跡地に、ヘリオドール城へ忍び込んで金品を物色しようとする盗賊・アリーの姿があった。アリーはそこで、意識を失って倒れている少女を見つける。少女──ソランジュがデラクシアの姫君であることを知って驚くアリーを前に、自分の使命は聖剣を護ることである、と誓うソランジュ。冥王軍の追っ手を恐れないソランジュの決意を見て、アリーは肩をすくめながらも彼女の旅を見守ることにするのだった。

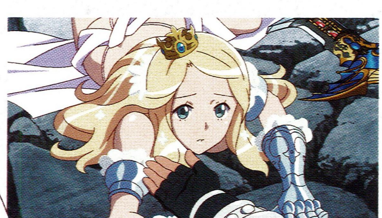
ソランジュとアリーと入れ違いに、冥王軍四天王のライオンゲートとアルケミーが剣の祭壇を訪れる。「この有様では剣も折れているだろう。回収は失敗だな」とライオンゲート。冥王軍のデラクシア制圧の目的は、魔物の退治などではなく聖剣DXカリバーであったのだ。

ヘリオドールの城下町では魔物の出現による混乱が続いていた。借金取りに追われる遊び人風の男。その現場に出くわしたソランジュたちは、とばっちりで泥棒と間違われてしまう。このまま面倒が続けば、冥王軍の差し向ける追っ手を避けきれない。二人は裏道を使って墓地の谷を抜け、アリーの村・ペリダートへ向かうことにした。



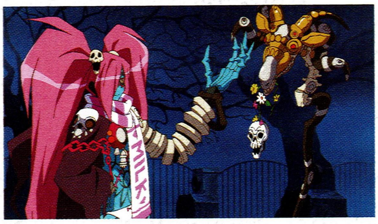














†不死のレディ

人気の無い城外の墓地で。レディ・ゾゾ（ゾゾ子）はライオンゲートと対峙していた。冥王軍最強ともいわれる暗黒剣士は剣を一閃。不遑なネクロマンサーの腕を斬り落とすと、返す刀でその場を去っていった。

「死ぬかと思った！」

ライオンゲートの姿が見えなくなったあと、呑気なセリフとともにゾゾ子が起き上がる。そして墓場であることをいいことに、落とされた腕の代えを見つけ出す。

「ん〜、なじむ…なじむぞ！　なーんつってー、腕、超ゲットだぜー」

テンション低めに喜ぶゾゾ子。その様子を目撃した冥王軍の部隊は、彼女を死人がよみがえったモンスター、ゾンビであると認識する。

「ゾンビじゃない、ネクロマンサー。お前も泥人形にしてやろうか」

その場に鉢合わせしたソランジュとアリーは、ゾゾに加勢して冥王軍を撃退。ソランジュの聖剣からあふれ出る不思議な力に癒しを感じたゾゾ子は、この亡国の姫君の旅に同行することを決めるのであった。

ソランジュらによって痛めつけられた冥王軍の部隊長は、十本木のもとに帰還。聖剣の存在と、それを携えた王女ソランジュの健在を報告する。ライオンゲートとアルケミーを出し抜くべく、さっそく聖剣の奪取に向かうイカ忍者とその部下たち。その様子を伺っていたライオンゲートとアルケミーだったが、アルケミーは面倒なことをパス。それを受けてライオンゲートが別行動で聖剣を——姫君戦士ソランジュを追う。





†亡国のプリンセス

ソランジュたちはペリダート村に到着し、冥王軍に追われる遊び人アレグロと遭遇する。行きずりでやはり戦闘となる。

冥王軍を退けたソランジュは、ペリダート村のイルーダの酒場へと向かう。アリーの目的はパーティのバランスを保つために回復役を探すことだった。遊び人アレグロは、自分はもうじき賢者になるからと言い張り、むりやりパーティの一員になってしまう。

一同がくつろぐなか、聖剣を求めるライオンゲートの部下であるオンブル・ソンブルが登場。ソンブルとの戦闘で、これを打ち破る。

ソンブルを倒されたオンブルは、ライオンゲートに報告するために退却する。ソランジュたちは冥王軍最強のライオンゲートが援軍に来る前に、村の東門の抜け穴から逃走するのであった。

東門を抜け、魔物の棲くう森の中を進む一同。森を抜け、フェアラート村へ到着した。村人たちは、魔物の襲来は王家が呪われたからではないかと、ソランジュへ冷たく当たる。その問答の最中、森から魔物が現れ村を襲い始める。村人は冥王軍に助けを求めに行くが、ソランジュは冥王軍の到着前に村が壊滅してしまうと危惧し、魔物との戦闘になる。魔物を倒したソランジュたちは、冥王軍が到着する前に村をあとにし、大城壁へと向かった——。

❖第二章　聖剣の光に導かれし者たち

†戦力大アップ！　練熟の剣士と武闘家

フェアラート村をあとにしたソランジュ一行は、森の抜け道を通っていた。しかしこのまま進むと、大城壁の外に出てしまう――追っ手に見つかりやすい。進むべきか、退くべきか決めかねていると、そこへマルネコが現われた。アレグロに突っ込むわけでもなく素通りしようとするマルネコを不思議に思い問い詰めると、彼もまた冥王軍に追われているのだと言い、そそくさと去ってしまう。自分たちも危険であると考えた一行は、城壁の外にある村を知っているというアレグロの言葉を頼りに、先を急ぐのだった。

大城壁の上に、モンスターと戦う戦士たちがいた。ギャラクシー一刀流の剣士、月影・シューティングスター之介と、幻獣拳UMA48の伝承者、怒羅拳・T・牙(Mr.T)であった。

「ぬ！　その剣は…」

ソランジュのDXカリバーに気づき、癒しの力を感じる月影とMr.T。

「なんという癒し…」

「たしかに癒されるでござる」

「腐った身にも染みわたるわぁ」

ゾゾ子も加わった3人がソランジュの回りに集っていると、その身体が、光の文様が輝き出す。

「この光はインペリアルストーンから天に光がのぼる時、それがしどもの体から発するのでござる」と月影は説明する。数年前から時折インペリアルストーンから光が天にのぼることがあり、その際に月影とMr.Tの身体に光の文様が発生。時を同じくして魔物が大量に発生しはじめたのだという。

さらに月影の言葉によると、インペリアルストーンを操り、魔物たちを生み出している者こそ冥王ディスティニーだという。冥王軍は自らが生み出した魔物に街を襲わせ、その魔物を討伐するという甘言を弄して、いくつもの国を乗っ取っていたのだ。月影とMr.Tは、ディスティニーを倒すことを自らの使命とし、同じ光の文様の戦士としてゾゾ子にも助勢を請う。そして、できればガールフレンドになってほしいとも。突然の告白にドンビキする一同のなか、ひとりソランジュはその使命に震え、戦いの決意を新たにするのであった。

「滅びたとはいえわたくしは王家の娘、人々を脅かす者達から守るのがわたくしのつとめです」







†待望の回復役!?　いま必殺のホーリーデスストライク

たどり着いた村、その教会の前で。鬼神のごとく立ち回り、魔物と戦う修道女がいた。彼女は自らを地獄修道女――シスターヘルと名乗る。

「こんなところにアンデッドが！」

たしかにゾンビであるので間違いではないが、ゾゾ子を「敵」と認識した彼女をなんとかなだめようとする一同。そのときゾゾ子、月影、Mr.Tが苦しみはじめ、先と同様にその身体が光り輝く。同時にルーインの塔から天へと光の柱が伸び、そこから地上に光の束が降り注ぐのだった。そのひとつがソランジュたちのもとにも落ちてくる――そこに現れたのは、これまでになく巨大な、蜘蛛の魔物であった！



インペリアルストーンから魔物が発生することを目の当たりにし、その強さが増していることを知ったソランジュは、冥王を倒しに行くべきと語る。しかし冥王と呼ばれるだけあって、そのレベルは今のソランジュたちで対抗できるものとは思えなかった。そこでアレグロは「めっちゃ賢者の知恵」によってインペリアルストーンの破壊を思いつく。そうすれば冥王とはいえ魔物を召喚できなくなるはずだ。しかし。

「ルーインの塔のストーンは、人々が魔法を使えるように神がつかわしたもの……」ストーンを破壊すれば魔物は発生しなくなるが、人々は魔法を失ってしまうことになる、とシスターヘルは言う。しかしソランジュは、苦しむ民を救うためにストーンを破壊し、冥王ディスティニーの野望を阻止すると宣言する。

「もしその魔法のために人々が苦しむのならばそんな力などないほうがよいのです」

「姫様！　ご立派ですわ。わたくしもご一緒いたします。姫様の玉の肌に傷などつけさせませんわ」

その清らかな心に感銘を受けたらしいシスターヘルを数えて、仲間は7名となった。魔法を失うことに不安を――とくにゾゾ子は――感じながらもルーインの塔へ向かう。



❖第三章　ルーインの塔へ——インペリアルストーンの謎



†強襲の十本木　不信と疑惑の種

多くの魔物たちを退けながら、ルーインの森を奥深く進んでいくソランジュ一行。その前に再びマルネコが現れ、今度はとばかりにアレグロへ借金返済を迫る。なんとか言い逃れしようとあがくアレグロと喧々囂々しているうち、一行が本気で世界を救おうとしていることを知ったマルネコ。
「最高の武器、そろえたるさかい……世界をたのむで」。意気に感じたのだろうか、そう言い残して森の中へ去っていくのだった。
「かつてはルーインも人の領土でした。しかし、いつしか魔物が増え、今は人も通わぬ魔物の森となったのです」。ルーインの言い伝えを語るシスターヘル。倒しても倒しても魔物が次々と現れる今が、いかに異常事態なのかソランジュは身をもって知る。

「わはははは！　見つけたぞ!!　聖剣を渡してもせおうじゃイカ!!」
森の奥で、遂に追っ手の本命・十本木に捕捉されてしまうソランジュたち。しかし、なぜかアリーを見逃そうとする十本木の言動から、その過去の一部が判明する。かつて盗賊組織アリババ団のリーダーであった「姐さん」ことアリーは、当時ラブラブな関係にあったはずの十本木の裏切りにより、団を追い出されていたのだった。激闘の末に敗れたイカ忍者は、潔く膝を落とす。
「オレはただ一国の王になって、お前を……」
「悪いけどとりこんでるんだ」
十本木を相手にせず、先を行くアリーを追うソランジュたち。そのなかで、十本木の迷いのない戦いぶりを不思議に感じていた月影は彼の意志を問うた。
「よいのか？　そなたたちが主、冥王ディスティニーはストーンの力を使い、魔物で地上をあふれさせている。お前の故郷もいずれ魔物に食い散らかされ、この世から消え失せてしまうでござるぞ」
「オレたちディストロン軍が魔物を退治しているのをしらないのか？」
「拙者は目がみえぬ……。かわりにそなたがその目でしかとたしかめられよ」

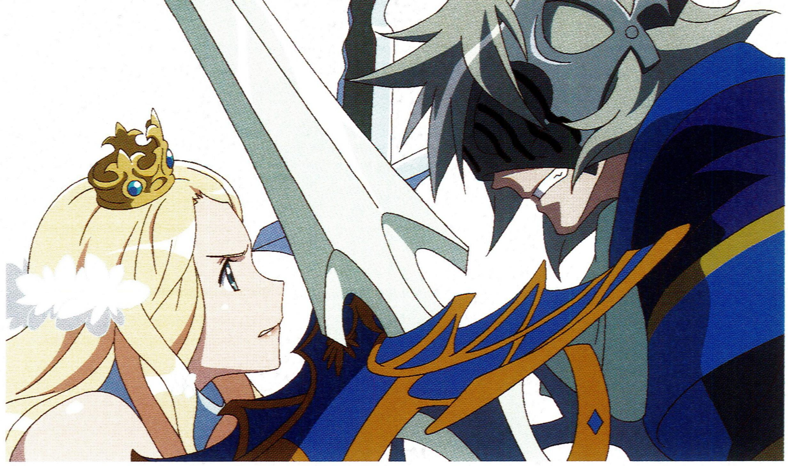
静けさを取り戻した森の奥深く、十本木は暗闇に身を躍らせる。覆面に覆われた表情は見えない。しかしその目は男の決意を秘めるものであった。



†コード・オブ・ガーディアン

遂にルーインの塔へたどり着いたソランジュたち。行く手を阻もうとするライオンゲートの従者オンブルをも退け、聖剣に導かれし勇者たちは塔内を一気にインペリアルストーンの間へなだれ込んだ。光り輝くその巨大なクリスタルは、威容をたたえ侵入者を待ち受けていた。
「えーと、盗みだすとかそんな大きさじゃなかったみたいだね……」
アリーのつぶやきに、ならばと応えるMr.T。そして月影。しかし、傷ひとつ付けることが出来ない。
「父上が言っていました。世界の均衡をとりもどす力がこの剣にはあると……。人の歴史を見守る、時を司る剣だと。このDXカリバーは、人の歴史が始まったとき、神から授けられたものなのです。人の歴史を止めることも、あるいは進めることもできる、神々のつくりし剣なのだと……」。
人の力が叶わぬとも、神々のつくりし剣ならば……!!
「DXカリバーよ！　わたくしに力を！！」
ギィィィィィィィン!!
ソランジュの聖剣DXカリバーを、突如現れたライオンゲートの魔剣エクリプスカリバーが受け止める。しかしその衝撃によって、ライオンゲートの仮面が、落ちる。その顔は、ソランジュのよく見知ったものであった。

「に、兄さん!?　シュヴァルツ兄さんでしょ!?」



†復活のシュヴァルツ

「オレが冥王ディスティニーについていたのは、堕天使ディスッティールを討つため」

「ディオス・ディアボロス・ディスッティール。神々から追われ天界を追放された堕天使ですわね」

シスターヘルの問いにうなずくと、シュヴァルツはことの経緯を語り始めた。

はじまりは、シュヴァルツがヘリオドール城の古い聖典で堕天使ディスッティールの存在を知ったことにある。

“天界を追われ冥界に幽閉された堕天使ディスッティールは、地上界に逃げ込んだ。地上界ではディスッティールと神々との激しい戦いが起き、その戦いが6日間にわたったため、世界は焦土と化した。しかし、人々はインペリアルストーンの力によって守られていた。7日目、追い詰められたディスッティールは自らを消し去り、地上に平和が訪れた。しかし、神々のひとりがインペリアルストーンの力が吸われていることに気づいた。ディッスティールが地上のどこかに潜み、インペリアルストーンの力を使って復活を企んでいるのだ――”。

そうしてシュヴァルツ城を出奔。堕天使ディスッティールを探す旅の途中「ディスットロン軍の総帥ディスティニーのレベルはハンパない！」という噂を聞きつけ、冥王軍に身を寄せた。

「気がつけばプロテクションコードを埋められ、冥王ディスティニーに操られていたのだ……」

だが、それこそがディスティニーの正体を示す決定的な証拠になるとシュヴァルツは言う。最上級の魔法である『コード』を作れるのも、人に埋めるのも、神でなければ無理なこと……。

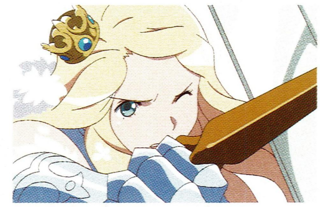
「そうだ！　冥王ディスティニーは、人ではない！」

堕天使として復活する前に冥王を討て、と兄は妹に説く。聖剣DXカリバーなら堕天使さえ討てる。神々はそのために、聖剣を持つべき者のコードをある一族に授けたのだと。

「お前こそが、そのコードを引継ぎし『コード・オブ・プリンセス』なのだ！」

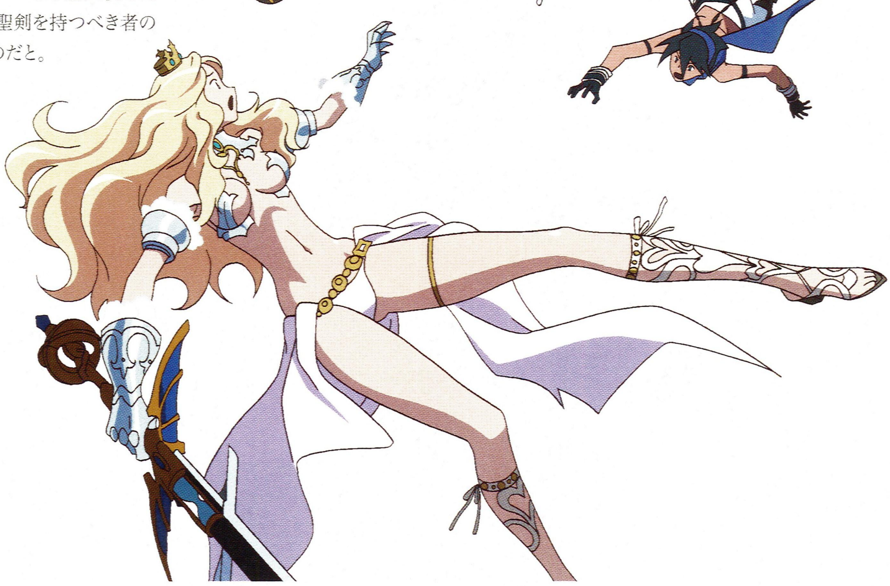
自らの定めを受け入れ、戦う決意を固めるソランジュ。それを合図にしたかのようにインペリアルストーンが激しい輝きを放ち、一行はストーンに吸い寄せられていく。

強烈な光が天にのぼり、地上へ降り注いだ――。









第四章　王都へ！　宿命の集結

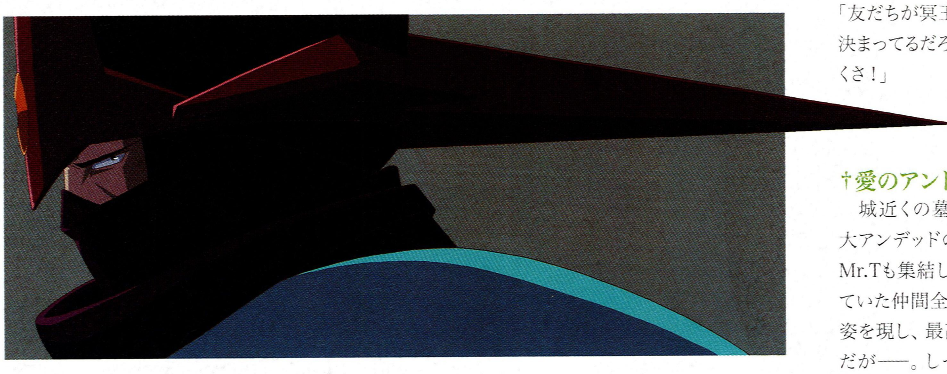
†冥王の闇

ヘリオドール城の謁見の間。ルーインの塔から降り注いだ光が大量の魔物を生み出す様子に、冥王ディスティニーは文字どおり目の色を変えていた。
「人々はおそれ、おののき、その負の心が我が復活の力となるのだ」
「ちょっとやりすぎじゃない？」
冥王に対して不満をもらしたのはアルケミー。
「魔物が多すぎて、討伐が追いつかないわ」
その様子を物陰からうかがった十本木は、足早に城から去り、部下に告げるのであった。
「皆に知らせろ！　冥王が堕天使を復活させようとしている！」──。

†中庭の友だち

ルーインの塔から飛ばされたソランジュとアリーは仲間からはぐれ、フェアラート村にいた。
「わたくしはコード・オブ・プリンセス…その責任も、覚悟もあります。けどアリーやみんなを巻き込んで、みんなにもしものことがあったら……」
沈むソランジュに、アリーは懐から取り出したものを見せる。それは、ソランジュが幼少の頃大切にしていた「太陽のお守り」。アリーは子どもの頃にヘリオドール城に侵入し、衛兵に捕えられたことがある。偶然に居合わせた幼い姫君が、アリーは友だちだとかばい、城の裏口から逃していたのだ。アリーはそれ以来、ソランジュと友だちになりたいと思っていた。そして、ソランジュもまたアリーを『中庭のアルセーヌ』と名付けて、大切な思い出としてきたのだった。

今、アリーは再び誓う。
「友だちが冥王を倒しに行くんだ。一緒に行くに決まってるだろ！　くるなっていったってついて行くさ！」



†愛のアンドロメダ

城近くの墓場ではシスターヘルが合流、巨大アンデッドの浄化に成功する。次いで月影とMr.Tも集結し、ルーインの塔で散り散りになっていた仲間全員が再集結する。マルネコまでが姿を現し、最高の武器を仕入れてきたというのだが──。しっかり代金は回収する商売人魂、いや、猫魂であった。
そんなこんなでヘリオドール城門に到達したソランジュたち。しかし城門は中からしか開かれない仕組みになっている。城壁を伝って、抜け穴を探すソランジュたち。しかし、見つからない。アリーが10年前に抜け穴の目印にしていた大きな木は、落雷をきっかけに切られてしまっていたのだった。それを思い出したソランジュが大木のあった場所を指し示すと、都合をつけたかのごとく巨大なドラゴンが出現した。世に魔物は数あれど、間違いなく最強の一角であろうドラゴンである。一刻を争うこのときに、なんという巡り会わせか……。
「はーはっは！　アンドロメダ十刀流、十本木爆見参！」名乗りの通り、冥王軍から足抜けした十本木──アリババ団が援軍に駆けつける。どさくさにまぎれて十本木がアリー・マイ・ラブを宣言している間にも、ドラゴンを筆頭に魔物はどんどん押し寄せてくる。
「ここはアリババ団にまかせてお前たちは先をいそげ！」
一目散に抜け道へ駆け込むソランジュ、アリーたち。それを見届けたアリババ団は、魔物の群れに立ち向かっていく──。



第五章　潜入！ヘリオドール城

†ココアとミルク

「侵入者めっけ」

「コ、ココア！　こんなとこで何してる！」

ふらりと姿を見せた冥王軍四天王・アルケミー。対してゾゾ子は意外な激高を示すと、自分の本名は『山下美璃久(みるく)』であると告白。詰め寄る勢いのゾゾ子をさげすむように笑うと、アルケミーは大魔法の杖を振りかざした。

死闘の末にアルケミーを撃破したソランジュたち。力なく倒れたアルケミーにトドメをさそうとするアレグロを、ゾゾ子が静止する。

「これ以上傷つけないで！　これはあたしの体なんだ。本当のあたしの体…」

その間を突いてMPを取り戻したのか、アルケミーは転移魔法を駆使して脱出に成功。

「悪いけどこの体、もうしばらくかりておくわ。じゃあね、みるく」

「追わなくていいの？」

「今はいい。やることやっちゃおう」

アレグロに淡々と答える様子は、いつものゾゾ子であった。堕天使復活を阻止したあと、みんなで探しましょうと提案するソランジュであった。

「そろっているようだな」

石に足をかけ、ポーズを決めているシュヴァルツ。どうやら一人だけ先行していたらしい。

「いよいよ時が来たようだ。冥王ディスティニーを討つ時がな！」

「はい！兄様！」兄と妹が仲良く駆けていく姿を見送る一行。

「この兄妹よく似てるよね……」アレグロの言を否定する者はいなかった。

†わらうディスティニー

「おバカな人間が、その聖剣をもってのこのこあわられたんだから笑えるわ。あはははは。ついでに分散したコードまで回収してきてくれるんだから、よくできた話だこと」謁見の間に入ったソランジュたちが見たのは不適に笑う冥王ディスティニーの姿だった。

神の目すらあざむいたディスッティールの復活を、人間ごときが阻止できるわけがないとディスティニーは言う。ディスッティールは自らをコード化し、人間たちの中に分散し、神の目を誤魔化していたのだった。そして、分散したコードは存在が不安定になるが、聖剣の力により安定化する。コードを持つ人間は聖剣に自然と引き寄せられるのだ。冥王ディスティニーが聖剣を求めていた理由は、聖剣を使ってコードを回収し、堕天使として復活することにあった。

「聖剣にはずいぶんと癒されたでしょ……かわいいわたしのかけら(コード)たち…」

ゾゾ子、月影、Mr.T、三人の身体から光り輝くコードが抜け出し、ディスティニーの元へと集約され、堕天使ディスッティールを形づくる。

「すべてのコードがここに揃い、そして私は神をも超えた！　我が名は『完璧超神ディオス・ディアボロス・ディスッティール』。たとえ神が創りし聖剣であろうと、もはや髪の毛一筋傷つけられぬよ」

取り戻した力に圧倒的な自信を持つディスッティールに、ゾゾ子が挑む。

「そんじゃーいってみよー」どかん。

自称完璧なはずのディスッティールだが、軽くよろめていしまう。

「なぜ？　コードの一部が…消失している？」

「あたしのカラダ……ツギハギだからね。あちこちでおっことしたり、つけかえたり……」

「コードの一部を……無くしてきたのか？」

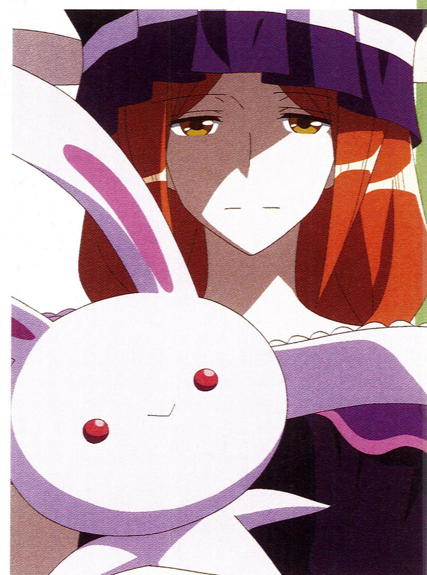
ゾゾ子の告白にうなるディスッティール。ここぞとばかりソランジュが続く。

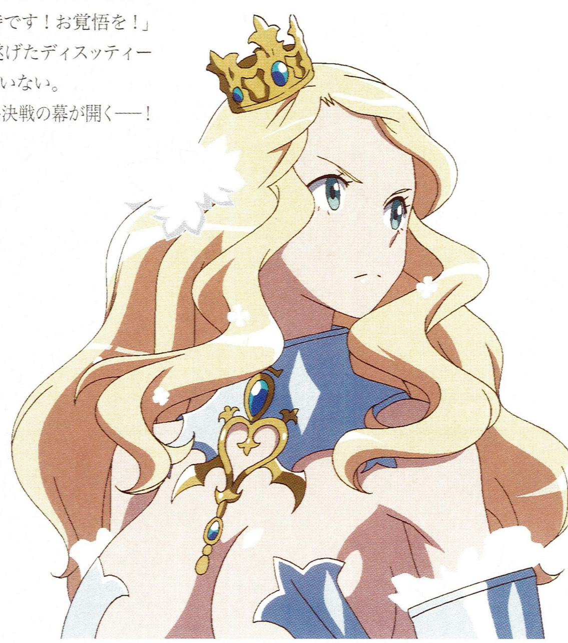
「知恵と勇気によって人はみずからの運命は変えることができるのです！　あなたはそれを思い知るべきですわ。今がその時です！お覚悟を！」

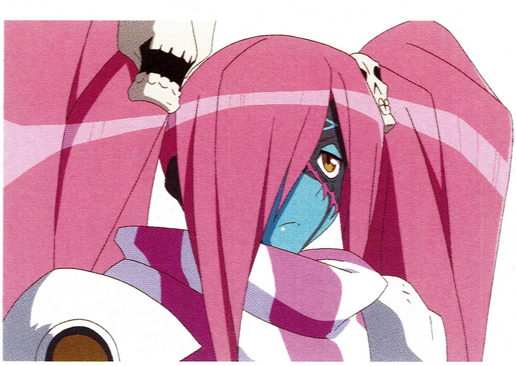
不完全とはいえ、復活を遂げたディスッティールの力は、それでも強大に違いない。

コード・オブ・プリンセス最終決戦の幕が開く――！











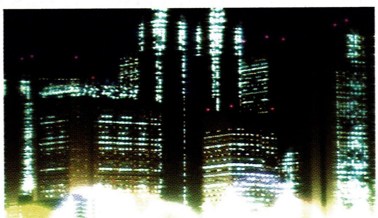
「まだだ、まだ終わらぬ。ストーンの力さえあれば……」

逃げ出した堕天使ディスッティール、それを追う一同は、ともに光の中へと消えていった。

謁見の間に残された「ディスティニー」に声を掛けるアルケミー。アルケミーはディスティニーからディスッティールの力が抜ける機会を待っていた……。ディスッティールに身体を奪われた山下心愛(ここあ)は、妹・美璃久(みるく)の身体を奪ってまで、復讐の機会をうかがっていたのである。今が、その時だった。
「さぁ、あたしの　カ　ラ　ダ　、返してちょうだい」

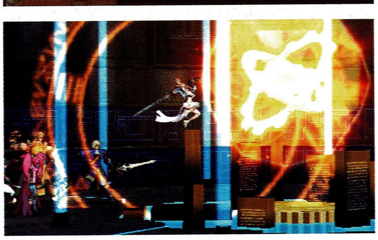
VI

✣終章　魔法のない世界、あるいは一〇〇〇年後の未来へ









†世界の選択を

堕天使ディスッティールとソランジュたちはルーインのインペリアルストーンの間に出現する。先行したディスッティールは「さらばだ、諸君。1000年後にでも、また会おう」という捨て台詞を残し、インペリアルストーンと融合してしまう。
「やむを得ませんわ！　こわしましょう！　ストーンを」というソランジュ。制止するシュヴァルツ。シュヴァルツは魔法が失われることの真の意味を語る。“魔法は、つまりインペリアルストーンは神が人間に与えた戒めなのだ。魔法を使うことで魔物がうまれ、その魔物により人の繁栄は抑えられている。かつて人間は大地を覆い尽くすほど繁栄したが、そのおごりのために地上を食い荒らして滅んでしまっていた。人間の繁栄の抑止力としてのストーンなのだ”
――。つまり……。
「ストーンを破壊し、魔法を失えば魔物はいなくなる……。人はふたたび繁栄し、地上を食いつくし、そして滅ぶ運命なのだ」

破壊すると滅亡の未来が待っているかもしれない。かといってストーンをこのまま残すと、ディスッティールの脅威は消えない。
運命の決断は『コード・オブ・プリンセス』ソランジュの意思に委ねられた――!!



[インペリアルストーンを破壊した未来]

†大団円1　人々の心を信じて

「父上が言いました。DXカリバーは、人の歴史が始まったとき、神から授かりしもの……。人の歴史を止めることも、進めることもできる神の剣なのだと」

この世界は、繁栄も衰退もなく時間が止まっていたも同じではないか。それが正しいことかどうか、裁断者となるつもりはない。ただ──。

「たとえ魔法がなくなっても、わたくしは人の知恵と勇気、そしてよき心を信じます。その歴史を……進めますわ！」

人々の善を信じるソランジュの聖剣が、インペリアルストーンを撃つ。砕け散っていくストーンからディスッティールが立ち現れるが、人類への呪詛の言葉を吠えると、やがて消滅した。

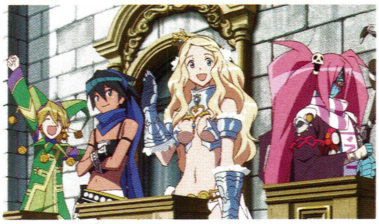
世界から魔法が消えていく。倒れるゾゾ子。ゾゾ子のつぎはぎの身体は魔法の力で不死を得ていた。魔法がなくなれば死んでしまう道理。そこに現れる「ディスティニー」──山下心愛。

「ほら、この体あんたに返すわ」

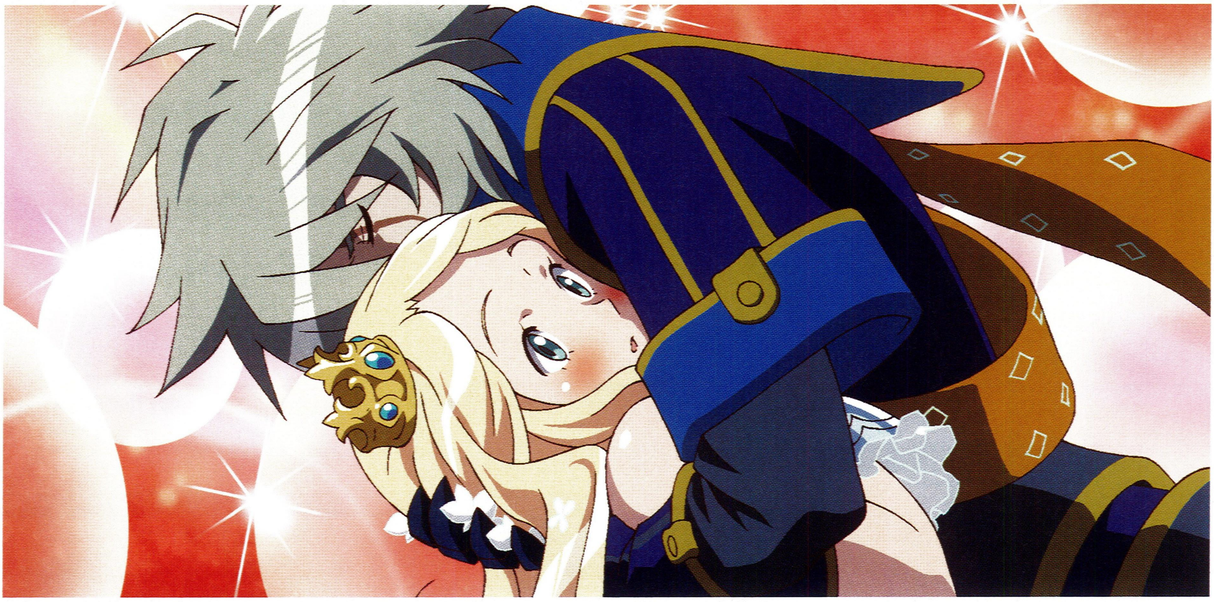
ゾゾ子の魂が本来の身体、冥王ディスティニーがアルケミーと呼んで従えていた幼き身体へと戻っていく。その完了を待って、ついに世界から魔法は消えた──。

しばらくして、デラクシア王国は復興の道を歩み始めていた。ヘリオドール城の謁見の間には、ソランジュと仲間たちの姿があった。

「ありがとう。これからもあたしのこと助けてね」。そう"アルセーヌ"に告げるソランジュであった。







[インペリアルストーンを破壊しない未来]

†大団円2　この世界とともに

「人はささやかに魔法を使い、魔物と共存していたのですもの。魔法を捨て、滅びの道を進むなどという過ちは、決して繰り返してはならないことですわ」

一方で、アリーは堕天使ディスッティールが最期に吐いた1000年後の復活を不安に感じていた。そんな友に対して、堕天使が復活しても、きっと自分たちの子孫が倒してくれると告げるソランジュ。

「だって『コード・オブ・プリンセス』は受け継がれていくんですもの。聖剣と共に！」

こうしてデラクシア王国は、先王の長子シュヴァルツを中心として復興への道を歩むことになった。シュヴァルツは、自分が一度は国を捨てた身であるため、ソランジュが女王として立つべきだと諭したのだが──。

「それは、できませんわ！　だって…わたくしたち、ゾゾ子のカラダを取り返す旅に出るんですもの！」とソランジュは返すのであった。兄はその意思を尊重し、愛する妹が旅から帰ってくるまでは王国を預かると約束。別れの抱擁を交わすのであった。

それからしばらくして。

森の中をゆくソランジュらの姿があった。

傍にいるのはもちろんアリーとゾゾ子、ややあってアレグロが続く。その背を追いかけるマルネコも。

冒険の旅は、これからだ──!!



QUEST LIST

メインクエスト（シナリオ／フリープレイ）

◆メインクエストリストの見方◆

げ！　とばっちり！ ❶ ★☆☆☆☆
陥落したお城を抜けだし　城下町を抜け出ようとしたその時　ソランジュとアリーの前には… ❷
クエスト解放条件　ボスを倒せ ❸ 20.00
冥王軍兵士×6　[ボス]冥王軍兵士×1 ❹

❶メインクエストの名称と難易度　❷メインクエストの概要説明　❸クエストの成功条件と制限時間　❹クエストに登場する敵の種別と数

第1章

げ！　とばっちり！ ★☆☆☆☆
陥落したお城を抜けだし　城下町を抜け出ようとしたその時　ソランジュとアリーの前には…
クエスト解放条件　ボスを倒せ　20.00
冥王軍兵士×6　[ボス]冥王軍兵士×1

トロールがきたぞ！ ★☆☆☆☆
冥王軍をしりぞけたソランジュとアリー
だがソランジュを見つめる熱い視線が！？
クエスト解放条件　ボスを倒せ　20.00
冥王軍兵士長×1、プチトロール×5〜7、[ボス]トロール×1

墓場でゾンビが恍惚と ★☆☆☆☆
城下町を抜け出し　アリーの村をめざすふたり
だがその村に行くには墓地を抜けないとダメだという…
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／5体　20.00
冥王軍兵士×4、ゴースト×1
▼
ボスを倒せ　20.00
冥王軍兵士×1、ゴースト×2〜3、ゾンビ×2、[ボス]部隊長×1

ペリロード村でバレて… ★☆☆☆☆
ゾゾ子を仲間にした一行は、ようやくペリダート村にたどりついたが　そこで出会ったのは！？
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／5体　20.00
冥王軍兵士×2、プチトロール×3
▼
全ての敵を倒せ！／7体　20.00
冥王軍兵士×3、プチトロール×4×2

イルーダの酒場で ★★☆☆☆
冥王軍を退治して　イルーダの酒場に向かうアリー一行
その目的は？
クエスト解放条件　ボスを倒せ　20.00
冥王軍兵士×6、[ボス]ソンブル×1

東門からの脱出 ★★☆☆☆
イルーダの計らいで　ペリダート脱出をはかるパーティの一行　無事に脱出できるのか！？
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／8体　20.00
冥王軍兵士×6、プチトロール×2
▼
全ての敵を倒せ！／5体　20.00
冥王軍兵士×2、プチトロール×2〜4
[中ボス]オーク×1
▼
ボスを倒せ　20.00
冥王軍兵士×4、オーク×2　[ボス]冥王軍騎士

ペリダート村を後にして ★★☆☆☆
なんとか脱出できたパーティの一行
このままでは冥王軍の追手が！？
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／5体　20.00
スライム×4、キラービー×1
▼
全ての敵を倒せ！／13体　20.00
マンドラゴラ×12、キラービー×1
▼
全ての敵を倒せ！／1体　20.00
マンドラゴラ×1

フェアラート村でもバレて… ★★☆☆☆
ペリダートを後に　冥王軍からの逃避行をつづける
パーティの一行がたどりついたのは小さな農村だった
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／6体　3.00
オーガ×4、クリーピングツリー×2

第2章

ワイは猫や！ ★★☆☆☆
冥王軍が来る前に魔物を倒し　フェアラート村を後にした一行　急がないと村人が呼びに行った冥王軍が来てしまうぞ
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／9体　20.00
キラービー×8、[中ボス]クリーピングツリー×1
▼
全ての敵を倒せ！／9体　20.00
スライム×6、クリーピングツリー×3
▼
全ての敵を倒せ！／1体　20.00
クリーピングツリー×1

Mr.シューティングスター ★★☆☆☆
大城壁の外に出た一行　以前とはちがい魔物がすっかりふえているようだ　…ん！？　誰かが戦っている？
クエスト解放条件　旅人を守れ！　20.00
オーガ×6
▼
旅人を守れ！　20.00
オーガ×4、ジャイアント×1

汚物は消毒ですわ！ ★★☆☆☆
教会が魔物に襲われている！？
いそいで助けなくては！
クエスト解放条件　シスターを守れ！　20.00
ゾンビ×2、マンドラゴラ×8
▼
シスターを守れ！　20.00
ゾンビ×2

天にのぼる光 ★★☆☆☆
無事教会を魔物から救った一行
あのこわ〜いシスターはいったい？
クエスト解放条件　ボスを倒せ　20.00
ボマーインセクト×4〜12、
[ボス]ジャイアントスパイダー×1

第3章

ルーインをめざして ★★★☆☆
世界を救うため　ルーインのストーンの破壊を決断したソランジュ　一行はルーインをめざし出発したのだが
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／8体　20.00
キラービー×4、ボマーインセクト×4
▼
ボスを倒せ！　20.00
キラービー×8〜24、クリーピングツリー×2、
[ボス]ジャイアントスパイダー

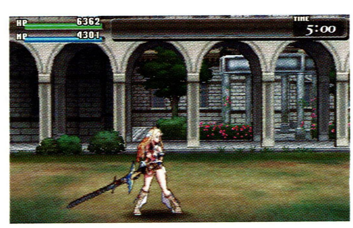
ルーインへの道のり ★★★☆☆
ルーインの塔をおおう深い森　ルーインの森　ここを越えなければルーインの塔にはたどりつけないのだが…
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／3体　20.00
プチトロール×2、トロール×1
▼
全ての敵を倒せ！／8体　20.00
ヴァンパイアバット×7、トロール×1
▼
ボスを倒せ！　20.00
ゾンビ×4〜8、ジャイアントスパイダー×2、
[ボス]ジャイアントスパイダー×1

イカす忍者参上！ ★★★☆☆
うっそうとしたルーインの森を進む一行
その前に現れたのは！？
クエスト解放条件　ボスを倒せ！　20.00
盗賊団ザコ×4〜20、盗賊団団長×1、
[ボス]忍者マスター・バク

ルーインの森深く ★★★☆☆
十本木を倒した一行
その前に現れたのは！？
クエスト解放条件　全ての敵を倒せ！／5体　20.00
オーガ×4、クリーピングツリー×1
▼
全ての敵を倒せ！／5体　20.00
オーク×4〜6、[中ボス]ジャイアントスパイダー×1
▼
全ての敵を倒せ！／5体　20.00
ヴァンパイアバット×2〜6、ゴーレム×3







オンドレモンドレ ★★★☆☆
ルーインの塔に入ろうとしたその時　あいつが現れる！！
オンドレモンドレの…えーと　どっちだけ？

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

冥王軍兵士×4、オーク×2〜8、[ボス]オンブル

インペリアルストーンの輝き ★★★☆☆
ようやくルーインの塔の中に入ることのできた一行
はたしてインペリアルストーンは！？

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

冥王軍騎士×8、[ボス]ライオンゲート×1

石を護りしモノ ★★★☆☆
本当にライオンゲートはソランジュの兄なのだろうか？
ライオンゲートにかけよるソランジュがみたものとは！？

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

[ボス]ガーディアン×1

フェアラート村　ふたたび ★★★☆☆
世界を救うには　やはり冥王をたおすしかない
ちりぢりにとばされてしまった仲間達…あれ？　ここは！？

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

オーク×4、ボマーインセクト×2〜4、[ボス]ゴーレム×1

ダイジョブ　あっちだ ★★★☆☆
世界を救うには　やはり冥王をたおすしかない　ちりぢりにとばされてしまった仲間たち…これからどうすれば！？

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！　6体	20.00

オーク×4〜8、ジャイアント×2

第４章

中庭の想いで ★★★★☆
冥王をたおすべくヘリオドール城を目指すソランジュとアリー　秘めた思いは胸にしまい…戦いはつづく

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！／6体	20.00

オーク×2、キラービー×2、コボルト×2

▼

全ての敵を倒せ！／7体　20.00
スライム×2〜6、冥王軍兵士×4、[中ボス]ジャイアント×1

▼

全ての敵を倒せ！／10体　20.00
オーク×2、スライム×2、プチトロール×6

▼

ボスを倒せ！　20.00
キラービー×8〜24、[ボス]ジャイアント×1

墓場ふたたび ★★★★☆
無事出会えたソランジュ　アリー　ゾゾ子　アレグロ！
このパーティなら必ず勝てるさ！

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

スケルトン×3、ゾンビ×3、ゴースト×4〜8、
[ボス]アンデッド×1

墓場のアンデッド ★★★★☆
墓地に眠っていたアンデッド　ハイレベルのアンデッドはいくどとなく復活するというが…

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

スケルトン×3〜6、スケルトン魔術師×2、
ゴースト×3〜6、[ボス]アンデッド×1

帰還 ★★★★☆
最高のパーティ　心強い仲間　武器だってある！
世界を救うんだ！

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！／12体	20.00

オーク×4、コボルト×8〜16

抜け穴 ★★★★☆
尻までもどってきたものの　中に入ることができない
大丈夫だ　昔アリーが使っていた抜け穴があるらしい

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！／5体	20.00

オーク×4〜6、デーモン×1

アンドロメダの男 ★★★★☆
見つからない抜け穴　とりかこむ魔物たち
がんばれ！　あきらめちゃダメだ！　あきらめたらダメなんだ！

クエスト解放条件	時間内耐えろ！	1:40

マンドラゴラ×4〜32、ドラゴン×1

第５章

ミルクココア ★★★★★
十本木たちアリババ団にドラゴンをまかせ城壁内にもぐりこむ一行　その前にたちはだかるのは…！？

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！／10体	20.00

冥王軍兵士×8、スケルトン魔術師×2

▼

全ての敵を倒せ！／12体　20.00
ゴースト×4〜8、ヴァンパイアバット×4、
スケルトン魔術師×4〜8

▼

ボスを倒せ！　20.00
ヴァンパイアバット×4〜16、スケルトン魔術師×2、
[ボス]アルケミー×1

冥王ディスティニー ★★★★★
いよいよだ！　この廊下の先は謁見の間！
冥王ディスティニーがそこにいるのだ！

クエスト解放条件	全ての敵を倒せ！／14体	20.00

ゴースト×8、ゾンビ×2〜8、冥王軍騎士×4

▼

全ての敵を倒せ！／12体　20.00
ヴァンパイアバット×8、ゴーレム×4

▼

全ての敵を倒せ！／10体　20.00
ヴァンパイアバット×8〜16、デーモン×2

のろってやる ★★★★★
ついに復活してしまったディスッティール
まさかコードを運んできてしまう結果になるとは！

クエスト解放条件	ボスを倒せ！	20.00

モヤモヤ×11、[ボス]堕天使ディスッティール×1

1000年後 ☆☆☆☆☆
ストーンの力を求め　ルーインの塔に転移したディスティニー　それを追う一行！　物語の結末は！？

追加クエスト

◆追加クエストリストの見方◆

王都からの脱出劇 ❶ ★☆☆☆☆
街中のいたるところで兵士が警戒しているようだ
この厳戒態勢の中から無事脱出できるか！ ❷

クエスト解放条件	「トロールがきたぞ！」クリア ❸

❶追加クエストの名称と難易度　❷追加クエストの概要説明　❸追加クエストが解放される条件

追加クエスト

王都からの脱出劇 ★☆☆☆☆
街中のいたるところで兵士が警戒しているようだ
この厳戒態勢の中から無事脱出できるか！

クエスト解放条件	「トロールがきたぞ！」クリア

冥王獣撃隊の猛攻 ★☆☆☆☆
冥王軍が支配している魔物たちに囲まれてしまった
時間内に魔物を２０体倒すんだ！

クエスト解放条件	「トロールがきたぞ！」クリア

真夜中の恐怖体験 ★☆☆☆☆
この墓地には古くから言い伝えがあるらしい…
真夜中に誰もいない墓地から不気味な声が聞こえると

クエスト解放条件	「墓場でゾンビが恍惚と」クリア

やっぱり目立ってる ★★☆☆☆
ソラジュのきわどい姿に誘われて兵士が集まってきたぞ
そんないけない兵士たちにはきついお仕置きだ！

クエスト解放条件	「ペリロード村でバレて…」クリア

暗がりの中の追撃者 ★★☆☆☆
森の中で冥王軍に追い込まれてしまった
逃げ場がないこの状況では打って出るしかない！

クエスト解放条件	「東門からの脱出」クリア

毒々しい雄たけび ★★☆☆☆
スライムとマンドラゴが言い争っているようだ　仲裁に入ったが襲いかかってきた！　これぞ雨降って地固まる？

クエスト解放条件	「ペリダート村を後にして」クリア

村人救出作戦 ★★☆☆☆
ハチミツ取りの名人がキラービーに連れ去られてしまった
名人を助け出してキラービーを退治するんだ！

クエスト解放条件	「ペリダート村を後にして」クリア

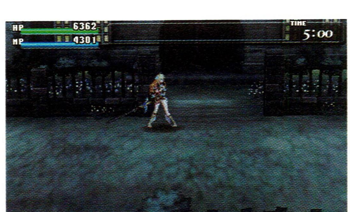
トロールの生態調査１ ★★☆☆☆
トロールは群れをなして行動することが多いのだが
群れ同士のテリトリー争いが最近頻繁に起こっているらしい

クエスト解放条件	「ペリダート村を後にして」クリア

タイムリミットはわずか ★★☆☆☆
村にまだ魔物が潜んでいて暴れているようだ
冥王軍が到着する前に魔物のボスを倒せ！

クエスト解放条件	「フェアラート村でもバレて…」クリア







QUEST LIST

悪霊が住み着いた墓地 ★★☆☆☆
森の奥深くにある墓地にゴーストが住み着いているようだ
魔物を３０体倒して元の静かな墓地に戻してあげよう！
クエスト解放条件 「フェアラート村でもバレて…」クリア

立ちはだかるは深緑の悪魔 ★★★☆☆
クリーピングツリーが前をさえぎって先に進めないようだ
ここは１本ずつ倒して自らの手で道を切り開け！
クエスト解放条件 「フェアラート村でもバレて…」クリア

大城壁の向こう側 ★★☆☆☆
大城壁の外にいる凶暴な魔物が襲ってきた！
時間内に魔物を１５体倒すんだ！
クエスト解放条件 「ワイは猫や！」クリア

魔物たちのディナー ★★☆☆☆
こどもが魔物に囲まれている！　どうやら迷い込んでしまったようだ　急いでこどもを助けてあげよう！
クエスト解放条件 「ワイは猫や！」クリア

死闘！　一本橋での闘い ★★☆☆☆
ジャイアントが決闘を挑んできた！　きっと相当のレベルに違いないはず…　気を引き締めて戦うんだ！
クエスト解放条件 「Ｍｒ．シューティングスター」クリア

こっちにも魔物が現れた！ ★★★☆☆
天の光りによって村の入り口にも魔物が現れている
このままでは村が危ない！　時間内にボスを倒すんだ！
クエスト解放条件 「天にのぼる光」クリア

あっちにも魔物が現れた！ ★★★☆☆
天の光りによってここにも魔物が現れている　次から次と現れる魔物を４０体倒せば魔物も恐れて逃げ出すだろう！
クエスト解放条件 「天にのぼる光」クリア

火気厳禁！　爆発注意！ ★★★☆☆
大量のボマーインセクトが村で暴れている！
時間内に魔物を１２体倒すんだ！
クエスト解放条件 「天にのぼる光」クリア

トロールの生態調査２ ★★★☆☆
わずかだが一部のトロールは森から山へと生活の場を移し暮らしている　しかしそこでも群れ同士の争いは絶えない
クエスト解放条件 「ルーインを目指して」クリア

悠久なる森　ルーイン ★★★☆☆
永い間人の手から離れ独自の生態系を作ったルーイン
人を寄せ付けないまさに人外の森へと生まれ変わっていた
クエスト解放条件 「ルーインへの道のり」クリア

真夜中の別世界 ★★★☆☆
真夜中のルーインは昼間とはまた違った別の顔を見せる
そこはまさに神秘的で不思議な世界へと変化する
クエスト解放条件 「ルーインへの道のり」クリア

あのころを夢見て… ★★★☆☆
アリーを力ずくで連れ戻そうと盗賊たちが襲ってきた
盗賊たちを４０体倒せば諦めて逃げ出すだろう！
クエスト解放条件 「イカす忍者参上！」クリア

イカす忍者再び！ ★★★☆☆
十本木爆がコリずにまたもや挑戦したきた
今度はなにやら秘策があるようだが…気をつけるんだ！
クエスト解放条件 アリーで「1000年後」クリア

死してなお忠実な二人 ★★★☆☆
ルーインの力によるものなのかオンブルとソンブルが
よみがえってきた！　襲いくる二人を時間内に倒すんだ！
クエスト解放条件 「オンドレモンドレ」クリア

塔を守り続ける巨人機兵 ★★★☆☆
塔の扉が開いたことに反応して眠り続けていた巨人機兵たちが動き出した　時間内に魔物を１０体倒すんだ！
クエスト解放条件 「オンドレモンドレ」クリア

蒼茫たる洞窟・地下１階 ★★★☆☆
森の奥深くでがれきに隠れるようにひっそりと口を広げている洞窟を見つけた　その洞窟はただ静かに旅人を迎え入れる…
クエスト解放条件 「インペリアルストーンの輝き」クリア

蒼茫たる洞窟・地下５階 ★★★☆☆
蒼き洞窟の奥底はオーガたちの巣窟と化していた
粗暴な性格の彼らの先に待ち受けているものとは…
クエスト解放条件 「インペリアルストーンの輝き」クリア

蒼茫たる洞窟・地下１３階 ★★★☆☆
迷宮のように入り組んだ洞窟もようやく終わろうとしていた
そして洞窟の終わりに待っていたのは巨大な門番だった…
クエスト解放条件 「インペリアルストーンの輝き」クリア

地の底に封印されし魔人 ★★★☆☆
洞窟の奥底には魔物ですら恐れる凶悪な魔人が封印されていた　永き眠りから目覚めた太古の魔人を倒すんだ！
クエスト解放条件 「インペリアルストーンの輝き」クリア

孤高の暗黒魔剣士 ★★★☆☆
暗黒の力を得て魔剣士がさらにレベルアップしたみたいだ
これ以上強力になる前に時間内で魔剣士を倒すんだ！
クエスト解放条件 ソランジュで「1000年後」クリア

暁の空に吸血鬼が舞う ★★★☆☆
村にヴァンパイアバットの群れが大量に現れているようだ
ヴァンパイアバットを５０体倒して村から追い出すんだ！
クエスト解放条件 「ダイジョブ　あっちだ」クリア

暗夜の村人救出作戦！ ★★★☆☆
逃げ遅れた村人がまだ取り残されているようだ！
急いで逃げ遅れた村人を救い出せ！
クエスト解放条件 「フェアラート村　ふたたび」クリア

新種？　レアマンドラゴ ★★★★☆
極まれに他と違う希少なマンドラゴに出会えることがある
しかしそれは幾多の困難を乗り越えた者にしか訪れない…
クエスト解放条件 アレグロで「1000年後」クリア

闇夜のボーンカーニバル ★★★★☆
スケルトンたちが墓場で夜ごとカーニバルを開いている
時間内に魔物を１０体倒すんだ！
クエスト解放条件 「墓場のアンデッド」クリア

冥界からの案内人 ★★★★☆
冥界から恐ろしい魔物が現れた！　魔物の攻撃を喰らい続けていると魂を抜かれてしまう　時間内に倒すんだ！
クエスト解放条件 「墓場のアンデッド」クリア

城門前での防衛戦 ★★★★☆
魔物が次々と集まりだし取り囲まれてしまった！
迫りくる魔物を倒してこの最悪な状況を打破するんだ！！
クエスト解放条件 「抜け穴」クリア

大地を揺るがす轟吼 ★★★★★
もっとも凶悪な魔物として恐れられてきたドラゴンが
襲い掛かってくる　この凶悪な魔物を倒すんだ！
クエスト解放条件 「アンドロメダの男」クリア

一騎当千 ★★★★★
城で待機していた兵士たちが一斉に襲いかかってきた
兵士たちを５０人倒して冥王軍を追い出すんだ！
クエスト解放条件 「ミルクココア」クリア

リトルウィッチ　ココア ★★★★★
消えたアルケミーを追って向かった先は洞窟の中だった
アルケミーの魔力が戻る前にアルケミーを倒すんだ！
クエスト解放条件 ゾゾ子で「1000年後」クリア

迷惑な客人たち ★★★★★
イルーダの酒場に迷惑な客たちが来店してきた
彼らが飲みだすとその店は一夜でつぶれてしまうらしい…
クエスト解放条件 「冥王ディスティニー」クリア

轟音と轟吼の狂想曲 ★★★★★
無機質な機械音と大地を揺るがす鳴き声が響き渡るとき
凶悪な狂想曲が始まるだろう…
クエスト解放条件 「冥王ディスティニー」クリア

天と地と冥からの使者 ★★★★★
空を支配するドラゴン　地上の守護者ゴーレム　冥界からの使者デーモンが出会うときそこは地獄と化す…
クエスト解放条件 「冥王ディスティニー」クリア

堕天使ディスッテール ★★★★★
インペリアルストーンの力を使って強力な力を手に入れた
堕天使ディスッテールが襲いかかってきた！
クエスト解放条件 「のろってやる」クリア

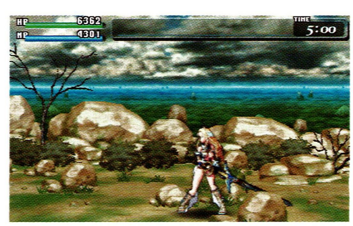
協力プレイ：２人用

進撃せよ！　我らが冥王軍 ★★☆☆☆
冥王軍が街に攻撃を仕掛けてきた！　冥王軍を倒すんだ！
クエスト解放条件 ――

ゴーストハンター ★★☆☆☆
大量のゴーストが墓地に現れたようだ
ゴーストを５０体倒すんだ！
クエスト解放条件 ――







魔物たちが襲ってきたぞ ★★★☆☆
村人が寝静まった村に魔物が現れたようだ
制限時間内にボスを倒すんだ！
クエスト解放条件　「フェアラート村でもバレて…」クリア

墓場に響く悪魔の笑い声 ★★★☆☆
墓地に魔物が次々と集まっているようだ
魔物を全て倒すんだ！
クエスト解放条件　「Mr.シューティングスター」クリア

森の奥でばったり遭遇 ★★★☆☆
森の中で魔物の群れと遭遇してしまった
魔物たちが仲間を呼ぶ前にボスを倒すんだ！
クエスト解放条件　「Mr.シューティングスター」クリア

大量発生したマンドラゴラ ★★★☆☆
大量のマンドラゴが森の中でさわいでいるようだ
マンドラゴをを50体倒すんだ！
クエスト解放条件　「Mr.シューティングスター」クリア

逃げ道はありません ★★★★☆
ペリロード村の東門で魔物に取り囲まれてしまった
次々現れる魔物を倒すんだ！
クエスト解放条件　「天にのぼる光」クリア

気が付けばそこは… ★★★★☆
気が付けばルイーダの店は冥王軍の兵士でいっぱいに…
時間内に兵士を20体倒すんだ！
クエスト解放条件　「天にのぼる光」クリア

森の荒くれ者たち ★★★★☆
オーガたちが森の中で暴れている
森を荒らす荒くれ者を倒すんだ！
クエスト解放条件　「ルーインの森深く」クリア

橋の上での戦い ★★★★☆
橋の上で村人が魔物に襲われている！
急いで村人を助けるんだ！
クエスト解放条件　「ルーインの森深く」クリア

大城壁を破壊するモノ ★★★★☆
ジャイアントが大城壁を破壊しようとしている！
時間内に魔物を10体倒すんだ！
クエスト解放条件　「石を護りしモノ」クリア

イカす忍者軍団　推参！ ★★★★☆
十本木爆と手下たちに見つかってしまった
十本木爆たちを倒すんだ！
クエスト解放条件　「石を護りしモノ」クリア

街に現れた巨人機兵 ★★★★☆
街中でゴーレムが突然暴走を始めた！　これ以上被害が
大きくならないよう制限時間内にボスを倒すんだ！
クエスト解放条件　「墓場のアンデッド」クリア

操られた騎士 ★★★★☆
ルーインの塔でライオンゲートが待ちかまえている
何度も立ち上がってくるライオンゲートを倒すんだ！
クエスト解放条件　「墓場のアンデッド」クリア

冥王軍の共同作戦！ ★★★★★
十本木爆、ライオンゲート、アルケミーの部隊が共同で
戦いを挑んできた　彼らの部隊を全て倒すんだ！
クエスト解放条件　「ミルクココア」クリア

村を襲う悪魔たち ★★★★★
村にスケルトンを率いてデーモンが現れた
村人を助けだし魔物を倒すんだ！
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア

百年を生き続けたドラゴン ★★★★★
百年もの間生きてきたとされる伝説の古龍と遭遇して
しまった　逃げ切ることは不可能だ　戦うしかない！
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア

双生の堕天使 ★★★★★
インペリアルストーンの力によって強力になった
堕天使ディスッテールが2体で襲いかかってきた！
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア

協力プレイ：3人用

進撃！　冥王軍遊撃隊　Easy ★☆☆☆☆
進撃！　冥王軍遊撃隊　Hard ★★☆☆☆
冥王軍の遊撃隊が街に攻撃を仕掛けてきた！
街を冥王軍から守るんだ！
クエスト解放条件　—

猪突猛進のオーク　Easy ★☆☆☆☆
猪突猛進のオーク　Hard ★★☆☆☆
オークの軍団に村が占領されてしまった
村にいるオークを50体倒すんだ！
クエスト解放条件　「天にのぼる光」クリア

オレたち山賊ヤロウ！　Easy ★★★☆☆
オレたち山賊ヤロウ！　Hard ★★★★☆
軍から離れ山賊となった兵士が襲い掛かってきた！
彼らを退治するんだ！
クエスト解放条件　「イカす忍者参上」クリア

墓場での迷惑行為　Easy ★★★★☆
墓場での迷惑行為　Hard ★★★★★
魔物が墓場で土を掘り返してしまって困っているらしい
墓場にいる魔物を退治するんだ！
クエスト解放条件　「石を護りしモノ」クリア



トロールの生態調査3　Easy ★★★★☆
トロールの生態調査3　Hard ★★★★★
トロールの中には洞窟でひっそりと暮らしているモノもいる
しかしそこでも群れ同士の争いはやっぱり絶えない
クエスト解放条件　「墓場のアンデッド」クリア

千年を生き続けたドラゴン　Easy ★★★★☆
千年を生き続けたドラゴン　Hard ★★★★★
千年もの間生きてきたとされる伝説の古龍と遭遇して
しまった　逃げ切ることは不可能だ　戦うしかない！
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア

双生の堕天使　Easy ★★★★☆
双生の堕天使　Hard ★★★★★
インペリアルストーンの力によって強力になった
堕天使ディスッテールが2体で襲いかかってきた！
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア

協力プレイ：4人用

進撃！　冥王軍精鋭隊　Easy ★☆☆☆☆
進撃！　冥王軍精鋭隊　Hard ★★☆☆☆
冥王軍精鋭部隊が街に攻撃を仕掛けてきた！
街を冥王軍から守るんだ！
クエスト解放条件　—

ふりそそぐ厄災　Easy ★★★☆☆
ふりそそぐ厄災　Hard ★★★★☆
次から次へと魔物たちがふってきてこれじゃあキリがない！
時間内にすべてを退治するんだ！
クエスト解放条件　「天にのぼる光」クリア

新種？　レアマンドラゴラ　Easy ★★★★☆
新種？　レアマンドラゴラ　Hard ★★★★★
極まれに他と違う希少なマンドラゴラに出会えることがある
しかしそれは幾多の困難を乗り越えた者にしか訪れない…
クエスト解放条件　「石を護りしモノ」クリア

天と地と冥からの使者　Easy ★★★★☆
天と地と冥からの使者　Hard ★★★★★
空を支配するドラゴン　地上の守護者ゴーレム　冥界から
の使者デーモンが出会うときそこは地獄と化す…
クエスト解放条件　「冥王ディスティニー」クリア

アンデッドヒーロー　Easy ★★★★☆
アンデッドヒーロー　Hard ★★★★★
死してなおも狂気にかられ戦うアンデッド
かつてこの国を救ったヒーローだと言うものもいるが…
クエスト解放条件　「墓場のアンデッド」クリア

いにしえのドラゴン　Easy ★★★★☆
いにしえのドラゴン　Hard ★★★★★
遥かいにしえの頃より生き続けるとされる伝説のドラゴン
その強さはディスティニーをも上回るかもしれない…
クエスト解放条件　「のろってやる」クリア







CHARACTERS COLOR PATTERN

Solange and Fellows ソランジュと仲間たち

ソランジュ・ブランシュフルール・ド・リュクス



父の言いつけに従い、聖剣DXカリバーとともに落ち延びた第一王女。持ち前の明るさは、周囲を明るく照らす。

月影・シューティングスター之介



ギャラクシー・一刀流の使い手。その刃は、無限の射程を持つ。

アリー・ヴァヴァ



姉御肌の女盗賊。素早い動きと多彩な爆破技で敵をほんろうする。

怒羅拳・T・牙／ドラッケン・ティー・ガー



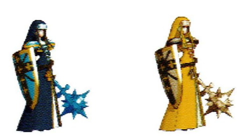
幻獣拳・UMA48の使い手。その拳は時として、相手をガードの上から破壊する。

レディ・ゾゾ



陰気で無口な不死美少女。ゾゾ子愛用の杖は【カプリコーンスタッフ】、ぶら下がっているドクロは【スケルツォ】

ヘルガ・ヘルミーナ(シスターヘル)



聖母のような笑顔と悪鬼のごとき一面をあわせ持つ修道女。彼女の作り出す結界は、竜の吐息すら防ぐと言われる。

アレグロ・ナンタービレ・カンタービレ



お気楽極楽で脳天気な遊び人のエルフ。演奏で敵を攻撃する。

マルネコ・ポーロ



関西商売ネコ。素早い攻撃と様々なアイテムを投げつけて戦う。アイテムの費用は、しっかりと相手から取り立てる。

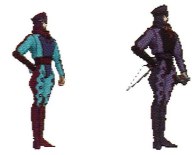
Distron Army ✣ 冥王軍

シュヴァルツ・ドゥンケルンハイト



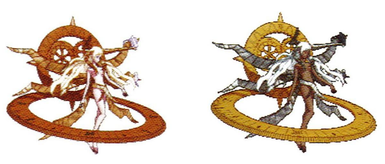
コードより解放され、本来の力を取り戻した亡国の王子。魔剣を冠する剣技には、炎と雷が宿る。

十本木 爆



最愛の人の叫びにより、覚せいした忍者マスター。そのむねには、愛の力が吠えたける。

ディオス・ディスポロス・ディスッティール



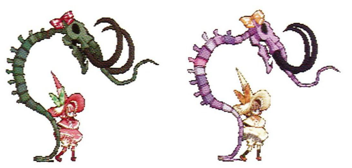
ふたたび現世に舞い戻りし堕天使。不完全体だとしても、世界を焦土と化すのは容易い。

ディスティニー



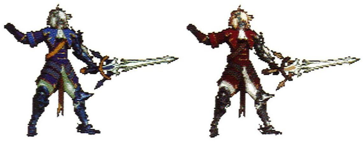
うるわしの冥王。

ココア・アルケミー



禁断の暗黒魔法をもあやつる大魔法使い。マンモスドラゴンの骨から作られた魔法の杖【マンモスノリピー】を愛用。

ジョー・ザ・ライオンゲート



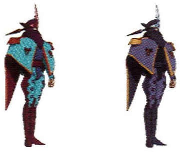
冥王軍最強とうたわれる暗黒剣士。剣・魔・体術にすぐれたオールラウンダー。

コード・オブ・ガーディアン



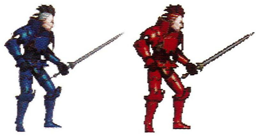
堕天使により作り出された浸食型意識生命体。その心にはただひとつ、母のめいを抱くだけ。

忍者マスター・バク



冥王と契約したことでクラーケンの力を得た忍者。無数のクナイをあやつり、スミと絶望をまきちらす。

蒼き弩級艦・オンブル



ライオンゲートにつかえる冥王軍近衛師団兵。人間は愚か、魔物の中でも彼を止められるモノは少ない。

新緑なる幻影・ソンブル



流れるような身のこなしは敵の攻撃をかいくぐり、容易く懐にすべり込む。本気になった彼をとらえることは至難の業だ。

CHARACTERS COLOR PATTERN

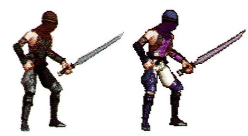
Monsters ✣ 魔物

◆盗賊団団長



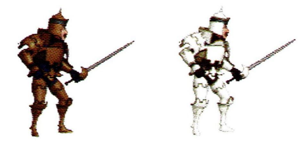
世界で唯一のブライシュティフトシュピツァーの使い手。その回転の前に、敵は紙くずのごとく舞い上がる。

◆盗賊団ザコ



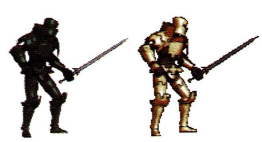
十本木に従う盗賊団の下っ端。回転斬りは入団試験でマスター完了。

◆冥王軍部隊長



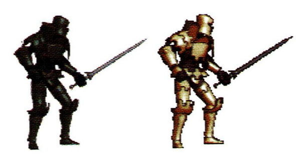
お酒が好きな42歳。男でひとつで息子を育て、はや18年。キレイに生えそろったヒゲがじまん。

◆冥王軍騎士



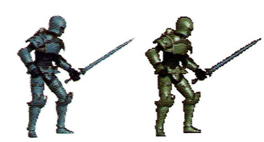
冥王軍に組した人間の騎士。素早いタックルを得意とし、相手を跳ね上げる。

◆冥王軍兵士長



冥王軍に組した人間の騎士。素早いタックルを得意とし、相手を跳ね上げる。

◆冥王軍兵士



冥王軍に組した人間の兵士。トリッキーな踏み込みは相手を翻弄する。

◆マンドラゴラ



別名：カナキリニンジン　その叫びには、誰しもヒザをつく。

◆オーガ



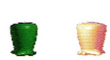
残忍で凶暴な性格の鬼。小柄な肉体からは想像しがたいほどの、力を持っている。

◆アンデッド(ラウド・デッド・キング)



その呪いはすべてを石に変え、剣は大地を断ち、炎が叫ぶ。痛みなきそのココロは、たやすく命を刈り取るだろう。

◆スライム



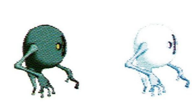
毒液を飛ばしエモノを狩る魔物。一部には、スライムは鳥の仲間だと主張する学者もいる。

◆トロール



大きいトロール。小さなトロールとセットでよく目撃されるが生態はあまり知られていない。

◆プチトロール



小さなトロール。まだ子どものトロールだと思われる。しかし、立派にトロールの仲間なのは確かだ。

◆ボマーインセクト



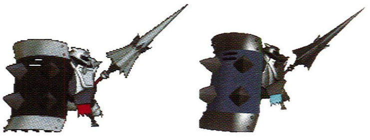
集団で行動していることが多い火吹き風船。上下の向きによって気性がガラリと変わる。怒った顔には要注意。

◆ゴースト



中身が空洞の悪霊。墓所に迷い込んだモノを見つけては、その精神をすする。

◆オーク



ハガネに身をつつみし魔物。その突進は、生半可な攻撃を弾き、敵をつらぬく。

◆キラービー



別名： 剣蜂　荷電性の毒ガスを飛ばしてくる昆虫。オスたちはその剣状の毒針をぶつけ合い、プライドを賭けて戦う。

◆コボルト



パチンコと爆弾をあやつる魔物。「爆弾を当てるのはウデ。パチンコを当てるのはウンだ」

◆ヴァンパイアバット



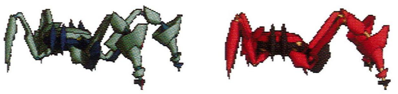
噛み付くことで相手の体力を吸うコウモリ。しかしアゴの力が弱いため、1度に多くは吸えない。

◆ジャイアント



戦いの血族・ジャイアント。振り下ろされる豪腕は、たやすく相手を叩き潰すだろう。

◆ジャイアントスパイダー



剣や鎧が好物な巨大クモ。歳を経るごとに、身体は硬く、強くなっていく。消化の際に発生した毒素を口から吐き出す。

◆クリーピングツリー



かみ型(?)がじまんの歩行樹。人間をバカにしたり、ジャマすることが大好きな困った植物。

◆ゴーレム



第3層魔導回廊を動力源にもち、実弾・魔法弾の発射が可能。ただし燃費の問題が大きく、実戦投入には疑問の声がある。

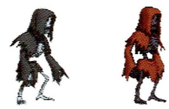
CHARACTERS COLOR PATTERN

◆スケルトン



剣士の怨念がガイコツに憑いたもの。冥府の剣さばきが妖しく光る。

◆スケルトン魔術師



魔法使いの怨念がガイコツに憑いたもの。多くの魔法をあつかえるが、MP回復は時間まかせ。

◆ゾンビ



骨と皮で繋いだその肉体はとても軽く、風によくなびく。

◆デーモン



忘れさられし古の悪魔。堕天使と共に冥界よりはいずりいでし破壊の化身。その圧倒的なパワーは、デーモンの名に相応しい。

◆ガーゴイル*



◆ドラゴン



はるか昔、世界に君臨せし種族。神族と同列とも言われるその力は、唯一無比。

◆ゴブリン*



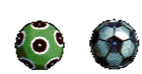
◆死神*



◆フライングアイ*



◆クリスタルビット*



「*：ガーゴイル、ゴブリン、死神、フライングアイ、クリスタルビットはゲーム本編には未登場の没キャラクター」

◆ゴルギウス



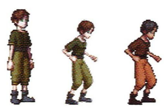
かつてソランジュ、そしてシュヴァルツに教えた剣の腕は今も健在。息子たちを再び鍛えるため、王は剣を取る。

◆イルーダ



酒場の女主人。若い頃にならした腕は、どこまで通じるのか？

◆少年



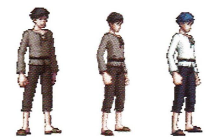
「男には、いつか戦わなきゃいけない瞬間がある」父にそう言われた少年は、戦場におもむいた。

◆少女



「男って、なんてバカなんだろう」…そんなことを思いつつ、少女は兄の姿を求め、戦場をさまよう。

◆青年



「お、俺だって！　やれるところを見せてやる！」青年は、その拳を高らかとかかげた。

◆町娘



「すいません、こないで！　こないでください！　やめて！とえええええい！」

◆爺



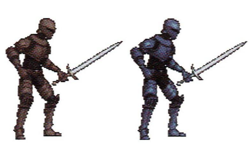
「ワシとやるつもりか？　やめておけ。これでも若いころはモニョモニョモニョモニョ……」

◆婆



「当たるもハッケ。当たらぬもハッケ。何が出るかは、お楽しみだよ！」

◆王国軍兵士



◆村人A



◆村人B



使用可能キャラクターを増やす隠しコマンド

フリークエストなどで選択できるキャラクターは通常は8体まで。しかし「ストーリーモードのシナリオを1回以上クリア」した上で、次の隠しコマンドを入力すると、ストーリーモード（フリークエスト／追加クエスト）、ローカル通信やインターネットでの協力プレイでの使用可能キャラクターを増やせる。なお、協力プレイについては「クエストを100回クリアする」ことが追加条件となっている。



コマンド➡
メニュー画面でLボタンとRボタンを押したままAボタンで決定する

RECOMMENDED TECHNIC

✣スタッフオススメテクニック［ディスットロン軍四天王編］

［ソランジュと仲間たち編（P.048）］からの続き。
クセの強い四天王を使いこなせば君もヒーローになれる。



≪ 表記の見方 ≫
A：Aボタン攻撃　B：Bボタン攻撃　X：バースト　Y：ロックオン　➡十字ボタン　⇒：コンボ

† 忍者マスター・バク

［COMBO］B・B・B ⇒ Y ⇒ ⬇⬇A ⇒ 空中➡B（※1）⇒ ⬇B ⇒ ➡➡A（※2）
※1：空中➡Bを当てたあとは➡B⇒➡➡Bなど多くの攻撃に連携可能。
※2：敵の重さによっては当たらないので注意。

† ライオンゲート

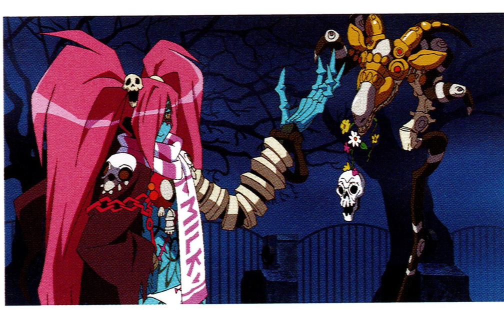
［COMBO］B・B・B・B・B ⇒ A・A・A ⇒ Y ⇒ A・A・A ⇒ ⬇⬇B ⇒ 空中➡➡B ⇒（地上）➡➡B（※1）⇒ 前方ジャンプ（※2）⇒ 空中B・B ⇒ 空中A・A ⇒ 空中➡➡B
※1は空中➡➡Bの魔法攻撃で敵が浮くので、少しタイミングをずらして➡➡Bが当たるように調整が必要。重い敵であれば直後に追撃しても当たる。
※2は自分の位置や敵の重さやサイズによってはダッシュで追撃してもよい。

［COMBO］（ロックオン）⇒ B・B・B・B ⇒ A・A・A・A・A ⇒ ⬇A（または➡A）
［TIPS］➡Aは溜めると見ためが大きくなる。
［TIPS］Aのキックはロックオン攻撃からキャンセルしてつなげることが可能。

† アルケミー

［COMBO］相手の背後にダッシュで回りこみ ⇒（※）➡B ⇒ ➡➡A
※はダッシュ直後なので、操作感覚としては➡➡Bでよい。

［COMBO］⬇A ⇒ ⬇⬇A（の最中に）➡B ⇒ ➡➡A
ダッシュしながらマンモスノリピー（杖）をブンまわしながら移動するコンボ。
アルケミーと杖が同じ入力で動くことを利用したテクニック。
別のキャラクターとして行動しているため、アルケミーの硬直中に杖を動かして攻撃できる。



PROFILING

✣さー、みんなで考えよー。

名前を分解すると見えてくることがある。
意図的に、無意識的に、込められた意味を探る。

ソランジュ：Sol+Angel。父、母、剣の名前すべてに明るくデラックスで豪華なネーミングの中で、兄だけがシュバルツ（独語で黒）。陰と陽の対極、対決を暗示するか。
アリー：アリババかつルパンのチート級ネーム。
ゾゾ子：ゾはゾンビのゾ？　ゾゾッとする？
アレグロ：Allegroはイタリア語で「陽気な」、音楽用語で「速く」。カンタービレはCantabile、表情豊かな彼の性格にふさわしい。
シスターヘル：Hellは地獄。ヘルガ→ヘル我→ヘルMe→ヘルMine？　地獄修道女を直訳するとHell Sisterであり、Sister Hellは姉妹地獄の意味を持つ。百合属性を強く印象付ける。
月影：Shooting Starは流れ星。～之介は国司の守（かみ）・介（すけ）。月の影からギラリときらめく太刀筋、妖しのミラージュ（蜃気楼）。
Mr.T：ティー・牙はTiger、DrakkhenはDragon+Frankenとも読める。龍虎の力。
十本木爆：十刀流だから十本木なのか、もとは一本のモノが十本になったのか、それが問題だ。
アルケミー：姉妹でミルクココア。きらきら。
ジョー・ザ・ライオンゲート：獅子の門のジョー。門は出入りの戸。シシドジョー。これ以上（ry）
ディスティニー：運命（Destiny）をディスる（Disrespected）堕天使。Diosは古代ギリシア語でゼウスの意、Diabolosもギリシア語、悪魔。現在進行形で神をディスっているのだ。

CODE OF PRINCESS

DESIGNWORKS&STAFFROOM

ゲーム開発に際して用意された設定画の全容を公開。
開発スタッフ、関係者のコメントや貴重な寄稿を満載し、
端緒である『CODE OF PRINCESS -the FIGURE-』秘話も。

DESIGNWORKS

敵味方、数多くのキャラクター設定画を公開。
西村キヌ、剛田チーズ、はん各氏のタッチの違い、
ゲーム上の統一感との差などに注目してみよう。





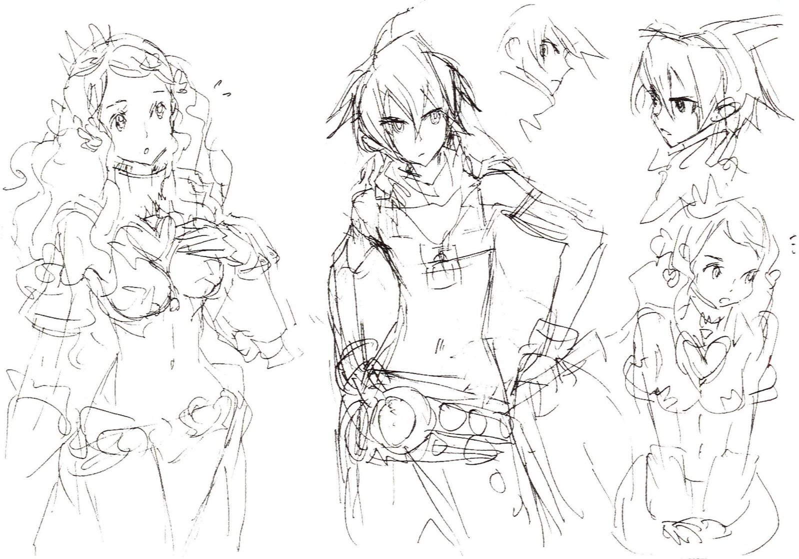


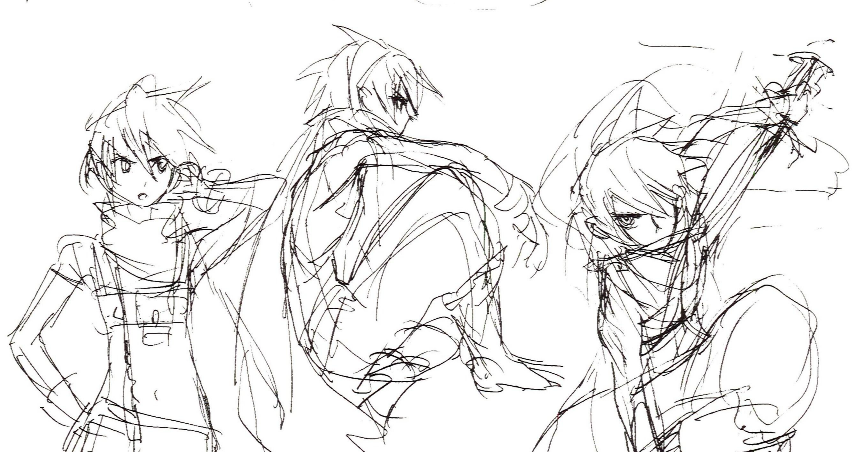
✣ソランジュ
企画初期のラフ。ソランジュは大ぶりのマントを羽織り、剣のイメージもまだ曖昧としている段階。3点とも不安げに天を見上げていることが興味深い。

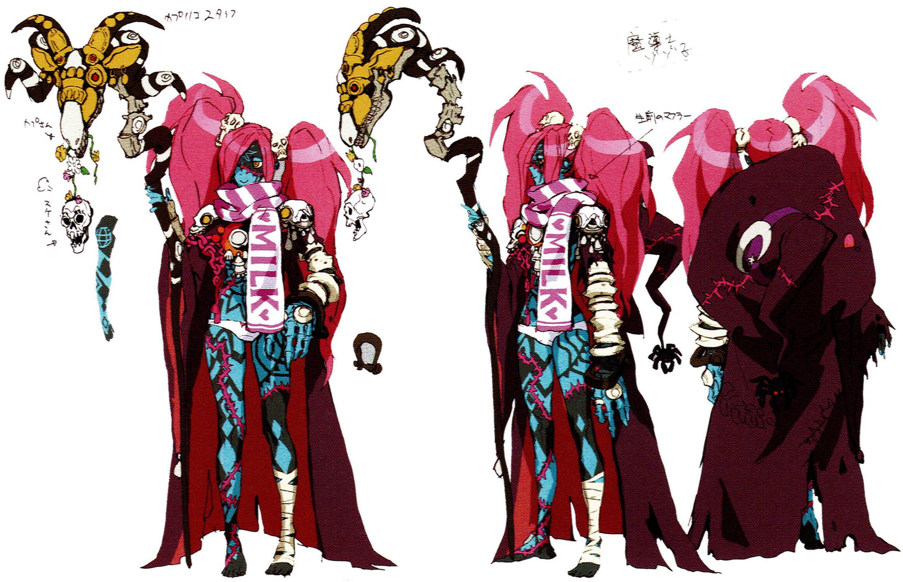


✣アリー
単純な短髪ではないことがわかるデザイン設定画。ベルトや腕輪の装飾まで綿密に作り込まれている。片膝を落とすポーズが似合う(右ページ下段右)。


アタシが偵察してくる









ゾゾ子

ピンク色の髪が目にも鮮やかなレディ・ゾゾの設定画。青白いを通り越して、本当に青い肌が人外のキャラクターであることを際立たせている。



アレグロ

ピエロを思わせる特徴的な衣装の細部を確認できる。走り回ったりギターボードをかき鳴らすシーンが多いので、素直な立ち絵は貴重といえよう。





✣Mr.T

本格派の格闘家を思わせる外面と、顔面と上半身を覆う拘束具のクロスが斬新。龍の体に虎の頭が描かれた、ドラゴンタイガーな装束のデザインに注目。

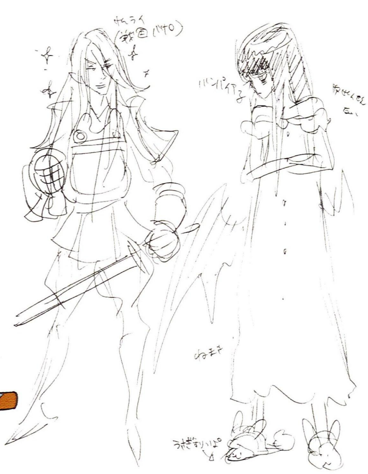




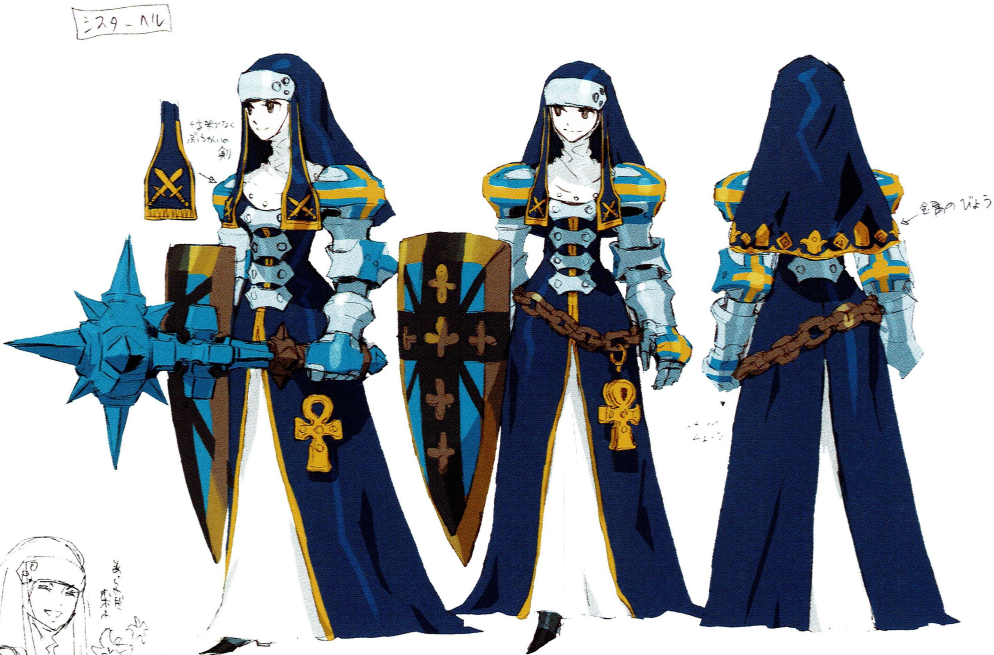
✣月影

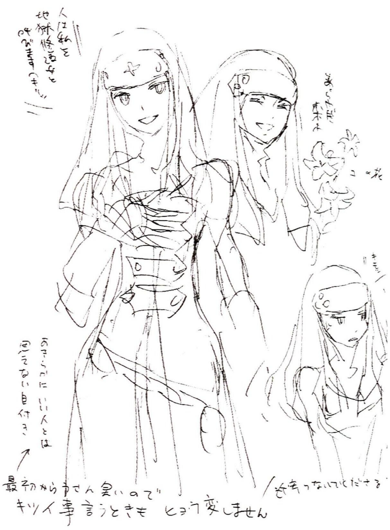
いかにも「武士」といったいでたちのシューティングスター之介。見た目と名前とのギャップがきわめて激しい。基本デザインは剛田チーズ氏(P.091)。







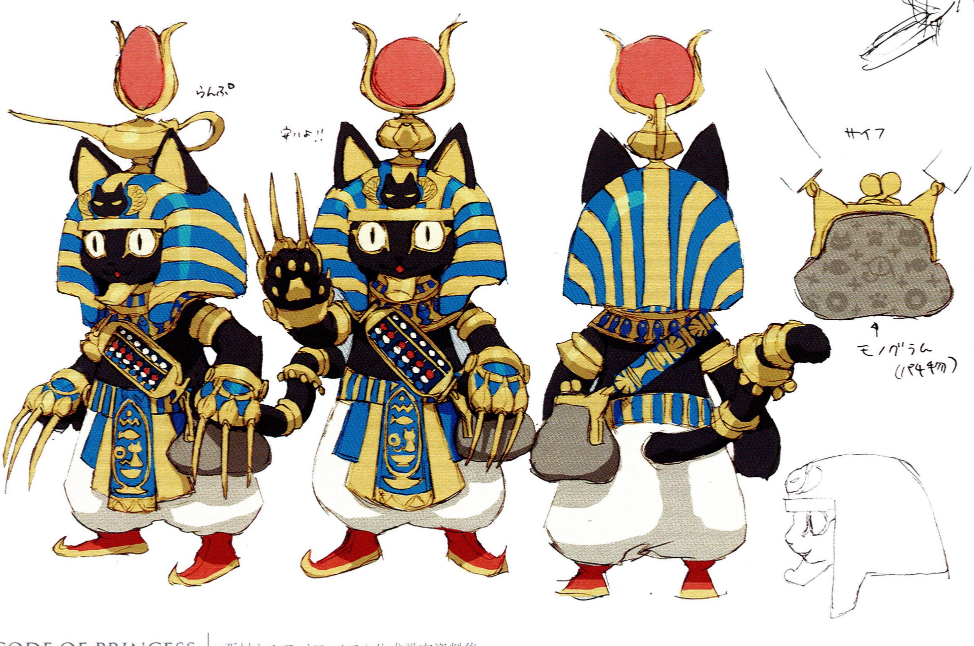




✣シスターヘル
伝統的な修道女の風体をとりながら、見るからに凶悪な戦鎚「ホーリーデスストライク」が強烈な印象を残す。冷酷・酷薄な表情が魅力的ですお姉さま。



✣マルネコ
本作の味方サイドのマスコット的存在。大きながまぐち（財布）とたすきがけにしたソロバンが商人であることを示している。名前はポーロだがカーメン風。



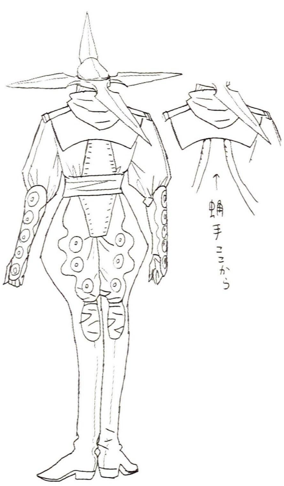




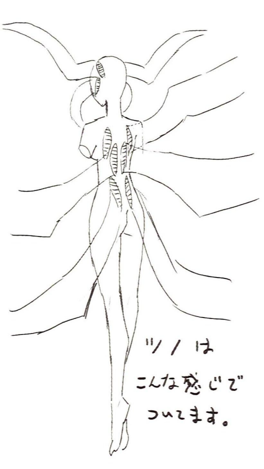


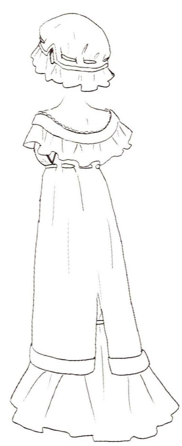
✣冥王軍四天王

ディストットロン軍の誇る四天王のデザインは剛田チーズ氏によるもの。シリアスなダークナイトを目指したライオンゲート（素顔のデザインは西村キヌ氏［右上］）、マスターニンジャ・十本木とも、本編での残念っぷりがウソのような激渋のかっこよさである。十本木といえば8本のクナイを操るが、十刀流の「残り2」は何なのであろうか。謎は深まる。ココア（・アルケミー）には複数のデザインが存在した。どれもかわいらしいので、最終デザインを決定する過程でずいぶん悩んだことだろう。









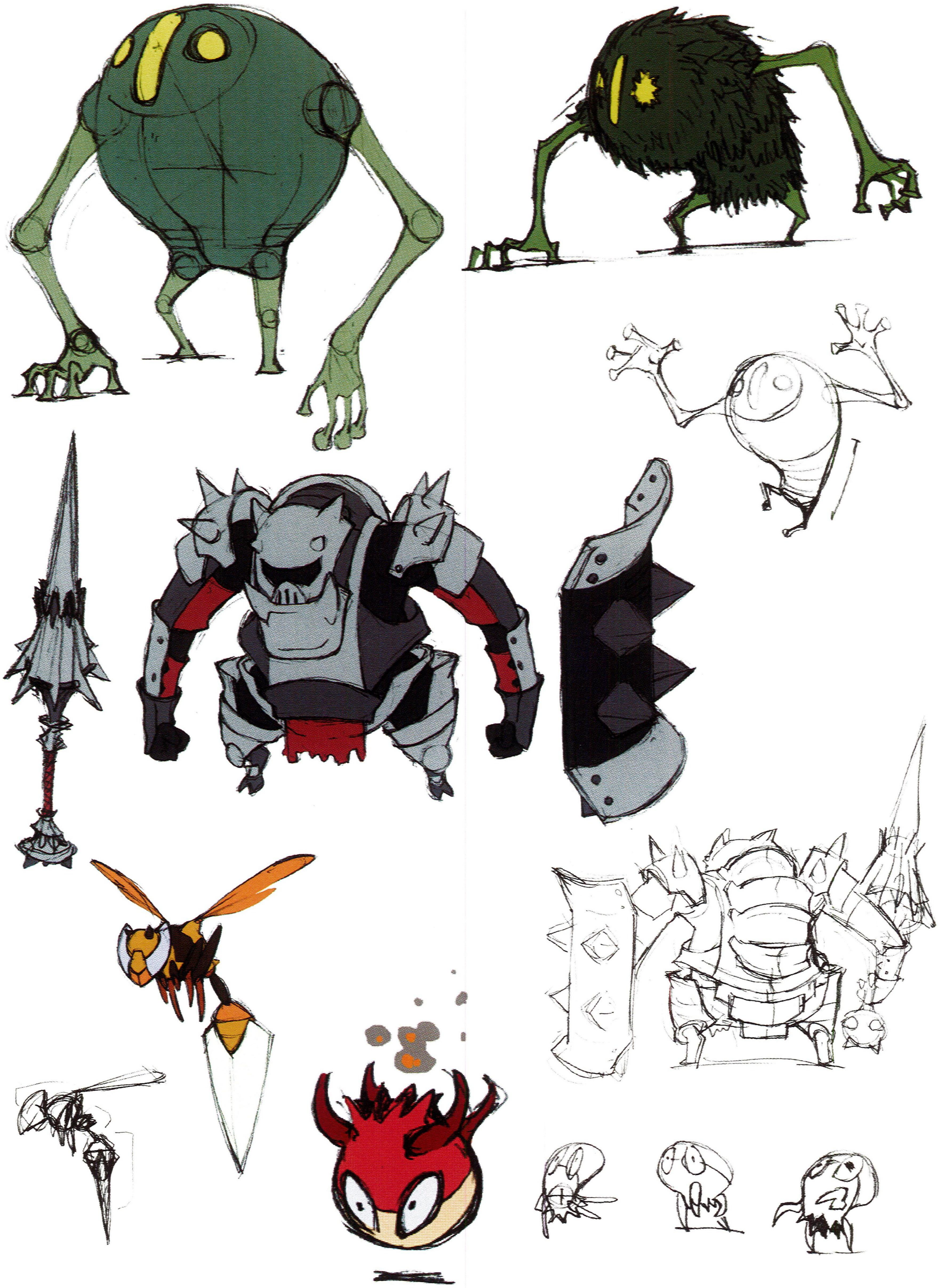






モンスター

本ページからP.082までの多くのモンスターデザインはスタジオ最前線の「はん」氏によるもの。マンドラゴラの豊かな表情や、スライムのアクションパターンなど細やかなデザインに注目。マンドラゴラは使用キャラクターとして2Pカラーを選択すると頭の草のパターンまで変わるという愛されようである。



✣モンスター

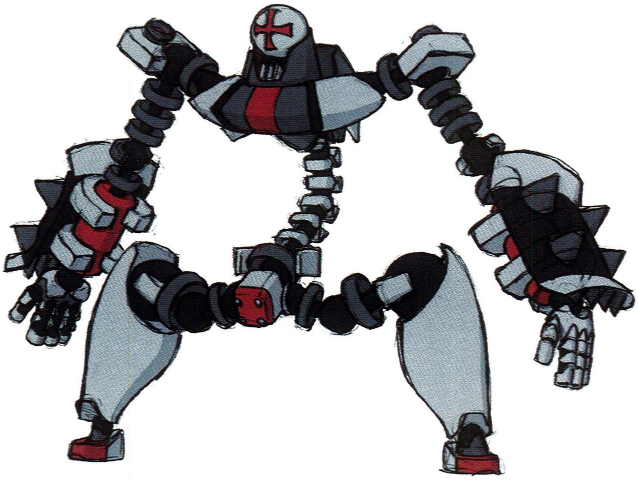
トロールは敵キャラサイドのアイドル的存在として、マンドラゴラと並んで高い支持を集めている。眼と口のようでいて、実際なんだかわからないフェイスデザインが秀逸。対して本格的な重装兵を思わせるオーク、キラービー、ボマーインセクトといった「らしい」モンスターもまた、世界観に奥深さを与えている。

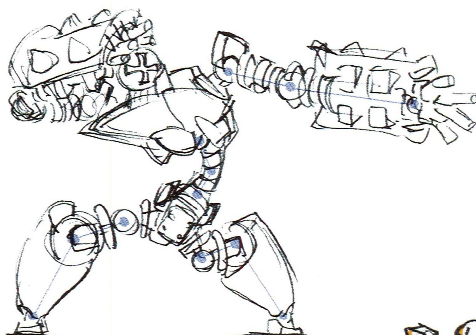


モンスター

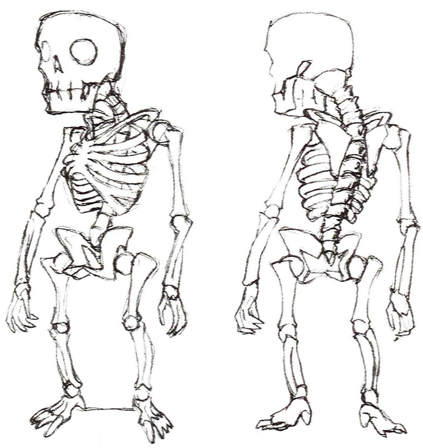
ソランジュたちを待ち受ける中ボスたちの設定画。コボルトといえば、ゴブリンともよばれるファンタジーRPGなどでお決まりの敵モンスターであるが、本作のコボルトは登山客のようなとぼけたスタイルと表情をしているのがおもしろい。サイズや外装に複数のパターンを持つジャイアントにも注目。

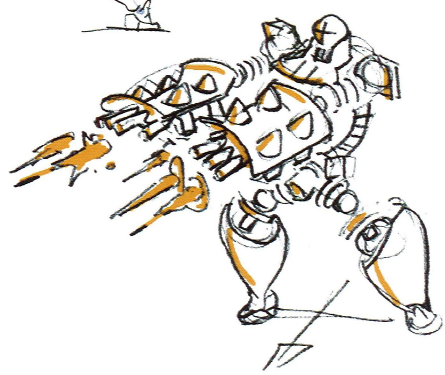


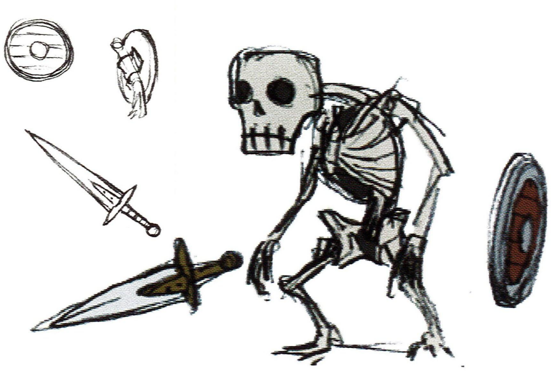


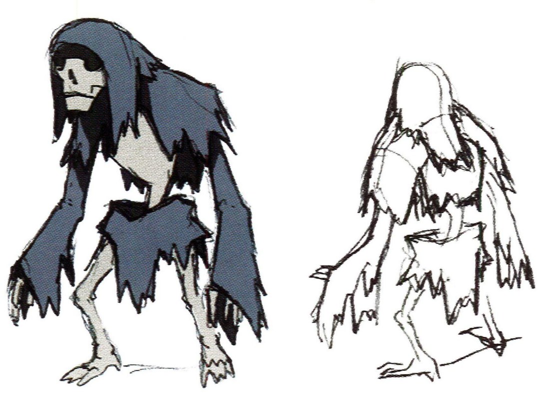


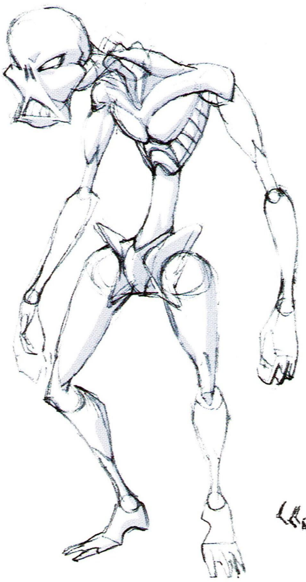
✣モンスター
過去に繁栄した機械文明の存在を強く感じさせるゴーレムのデザインとアクション設定が特徴的。武装を展開し、指先からのバルカン砲を発射する機構がわかる。スケルトンは見たままの骸骨……はて、何の骸骨だろうか？　前ページまでのモンスターのなかから考えるとオーガが当てはまりそうではある。

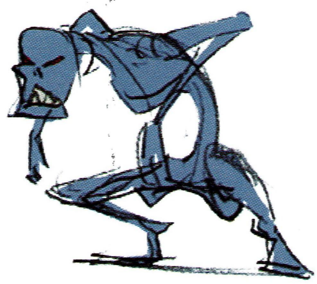




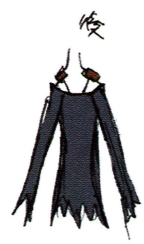




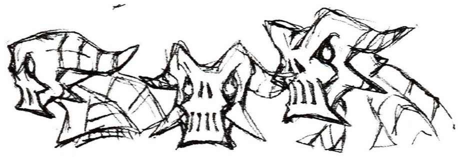


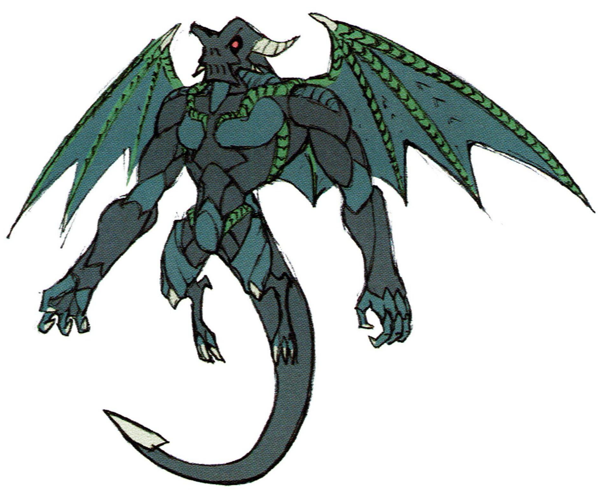




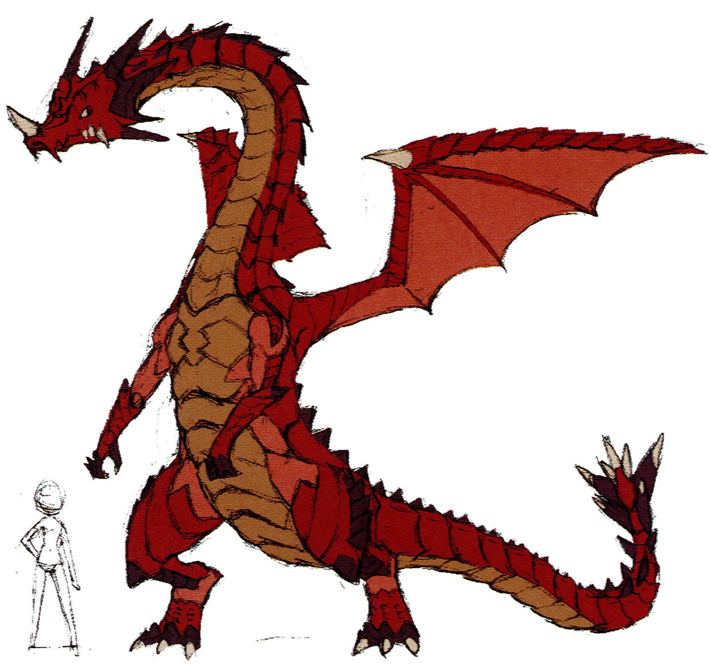


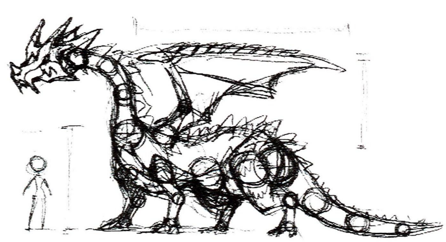






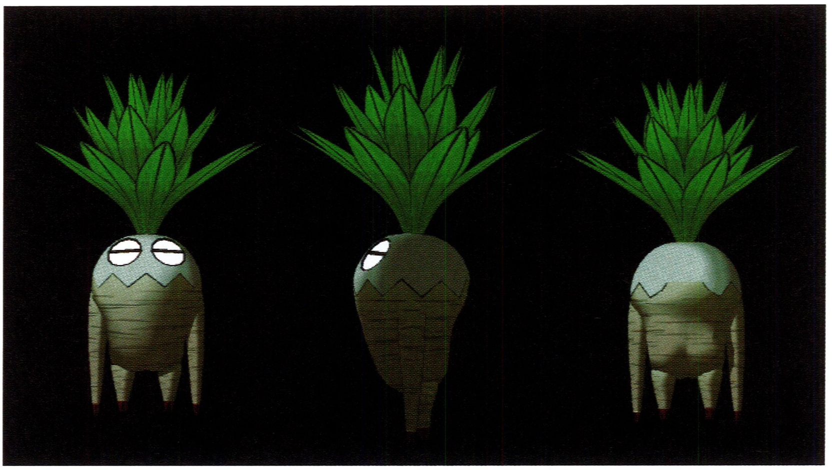
✢モンスター
死神、デーモンと大ボス級のモンスターを並べてみても、絶大な威圧感を放つ火影色のドラゴンの存在感がすばらしい。人間キャラクターとのサイズ対比からわかるように、ゲーム中でも最強の敵の一角である。3Dモデルを作るために、上から見たデザインも用意されていたことがわかる。



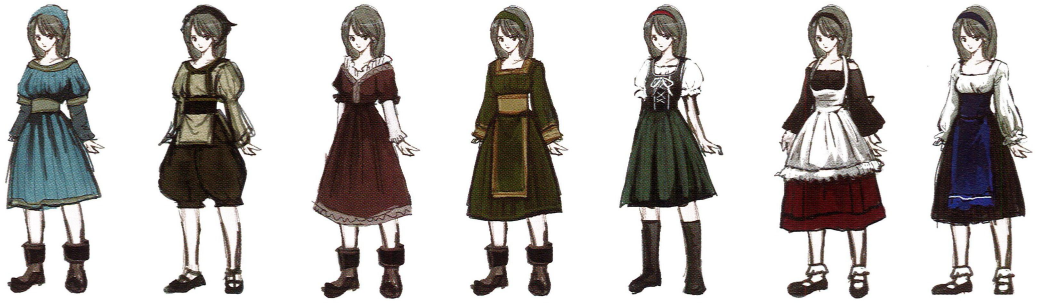




✣マンドラゴラ三面図
正面・横・後ろの詳細がわかる3Dモデルのデザイン。腕に覚えのある方になら、この情報から立体化することもできるだろう。フィギュア、ぬいぐるみ、立体マウスパッドなど、できあがったサンプルはぜひ編集部あてにお届けいただきたい。









✣少年と村娘
西村キヌ氏が「ゲーム中で一番かわいいと思う」村娘の設定画。じつに多くのパターンが用意されており、担当者の思い入れと注力のほどがわかる。女の子だけだと不公平なので、少年の設定画も置いておきますね。



✣ 描きおろしイラスト（近藤敏信）

STAFF ROOM

開発チームをはじめ、音楽・アニメーション制作、
企画の出発点であるフィギュア制作秘話まで、
多くの関係者から寄せられた貴重な声をお届けしよう。

3DS『CODE OF PRINCESS』開発スタッフ

DEVELOPMENT Team

主要スタッフ御三方からのメッセージを紹介。
開発現場の様子を示す貴重なコメントである。

近藤敏信

監督
有限会社スタジオ最前線
代表取締役社長

Game director
Toshinobu Kondoh

✣担当した役割と、制作上のテーマ

ゲーム全体の監督として、西村キヌさんのつくられたキャラクター、世界観をゲームとしてとりまとめる仕事をしました。打ち合わせを重ねて、『CODE OF PRINCESS』＝西村キヌワールドとなるよう、頑張ってみました。打ち合わせながら、アイデアをキヌ先生が書きとめてくださるんですけど、当初はまったくその字が読めなくて……。今ではばっちり解読できるようになりました（笑）。いつでもどんとこいです！

✣ユーザーへのメッセージ

ゲームって、長いスパンで考えた場合に、ユーザーさんとのかかわりのなかで育っていく面があると思っています。ベルトアクションゲームに関しては、そういったキャッチボールが止まっていたのかなと。そういう現状のなかでジャンルとして、横スクロールのアクションゲームがあるのだということを知ってもらって、また、よりおもしろく進化していくきっかけになればと思います。
あとはぜひローカル通信で、協力プレイや対戦を楽しんでほしいと思います。インターネットにも対応させましたけど、やっぱり実際に友だちと遊ぶとまた別の楽しさがありますので。とてもやりがいのある仕事でしたので、アガツマさんと次の作品も作れたらいいなと願っております。

Profile
1969年9月生まれ。愛媛県出身。代表作に『海腹川背』シリーズ、『どきどきポヤッチオ』など。イラストレーターとしても活躍の場を持つ。

はん

企画原案・敵キャラクターデザイン・モーション監督
有限会社スタジオ最前線

Proposer,
Enemy character designer,
Motion supervisor
Han

✣担当した役割と、制作上のテーマ

企画の原案と、キャラクターのCG原案を務めました。ほかには敵キャラのデザインや、一部のモーション付けも行っています。ゲームを作るという意味では、企画の言い出しっぺなので、いろんなことに駆り出される立場でしたね。まあ、昔から知っている右京と組んでの仕事でしたから、アイデアや意見を投げるだけ投げて、彼を苦しめる役ということです。

✣ユーザーへのメッセージ

これだけバカバカしく大勢のキャラクターを、敵味方の別なく使えるゲームってそうないと思いますから、楽しんでもらえたらと思います。

Profile
1969年7月生まれ。静岡県出身。代表作に『ガーディアン・ヒーローズ（株式会社トレジャー）』キャラクターデザインなど。

右京雅生

プログラム、ゲームシステムデザイン
有限会社リリースユニバーサルネットワーク
代表取締役社長

Programer,
Game system designer
Masaki Ukyou

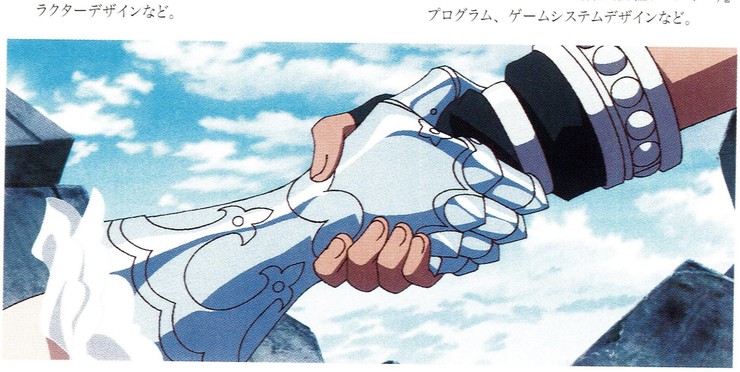
✣担当した役割と、制作上のテーマ

プログラムのうちゲームシステム部分を担当しました。そのほか、メインキャラクターのバランス調整なども私の仕事でした。開発の終盤には、敵の雑魚キャラの最終チェックをしてました。

✣ユーザーへのメッセージ

まず、ベルトのライン制アクションゲームって、こういうのもなんですが僕が若いときに考えた、作ったシステムなんですね。ほかにこのシステムのゲームって出ていなくて、今の若い子たちにも楽しんでもらいたいなと思います。グラフィックとか3Dとかが優先の風潮のなかで、こういったシンプルなゲームの楽しさも味わっていただければと思いますね。

Profile
1972年5月生まれ。愛知県出身。代表作に『ガーディアン・ヒーローズ（株式会社トレジャー）』プログラム、ゲームシステムデザインなど。



フリートーク
FREETALK

前ページの御三方に、いくつかのトピックスと
開発中の素材・エピソードについて語っていただいた。

✣お気に入りのキャラクター

近藤：僕はやっぱり、アリーとソランジュになりますかね。物語的にも重要なふたりですし、世界観を示すメインキャラクターとして、とくに思い入れが強いです。：

はん：自分は担当したこともあって敵キャラに愛着があります。ツリーとか、オークとか。プレイヤーをおちょくる系のキャラクターに思い入れが……（笑）。プレイヤーキャラクター側だとT牙かな。格闘系が好きなので。ただ、根本的な設定がブッ飛び過ぎてて（笑）。

右京：資料見てたら「アノマロカリスの型」とか書いてあって、どう落とし込むんだろうと思ってました。

はん：「えっ！ 48ですかーッ！」て（笑）。

近藤：パンダの型とか電気ネズミの型とか、はじめは全パターン作ろうとしてましたからね。

右京：自分も使って楽しいのはアリー。キャラクターとしては月影です。名前のインパクトで。シューティンクスター之介？ 師匠はビッグバン之進……!? すごいよね（笑）。もともと侍系のキャラは好きだったので、スター之介もかっこよくなるように技も設定して、ほかのキャラと違って特徴が強くなりました。使いこなすには難しいキャラクターだと思いますけど。あと、唯一当て身があるキャラクターということでもあり。インターネット対戦していたら、うまい人がいて全部読まれまくって、返されたときもあります。うまく作れたなという思いはありました。

✣こだわりのアクション

近藤：イルーダはおもしろいキャラクターだよね。初めは他の町人と同じ歩くだけだったキャラが、いつの間にか走るようになって、だんだん動きが付いてきて。最後には強烈なローキックで十分戦えるっていう（笑）。

右京：イルーダのローキックのヒットウェイトの長さは、うちのスタッフがこだわりまくってましたよ。この瞬間は見せておかないと、ローキックの重さを伝えるために！ って。

近藤：しかも、そのローキックからつかみにつなげられる（笑）。

右京：意外な強キャラになったという。

はん：個人的には、また敵キャラの話ですけどオークがよくできました。

右京：雑魚敵のなかではアクションが多いんだよね。なんだか妙に強いし。

はん：自分が調整しちゃったので。すみません。

右京：いいんじゃない（笑）。

近藤：自分も結構オーク育ててますよ。あのね、オークでオークに混ざるのが楽しいんですよ。どこに自分がいるのかわからなくなって（笑）。

画面は開発中のものです



✣モンスターデザインのポイント

はん：全体的に足が短いのは理由があって、てきぱき移動されると画面端にすぐついてしまうんですよ。味方キャラクターがすぐに追い込まれてしまうんです。だから動きは素早くても、足を短くして調整した、ということになります。そのぶん、小さくても差が明確になるように意図してデザインしました。



✣初期のソランジュはマントを付けていた件

近藤：初期はテーマビジュアルを参考にしていたので、ソランジュにマントが付いていました。発売されたフィギュアにマントが付いてなかったので、それにあわせて外した格好です。

はん：マントのひらひらがなくなって、モーションつける身としては助かりました（笑）。

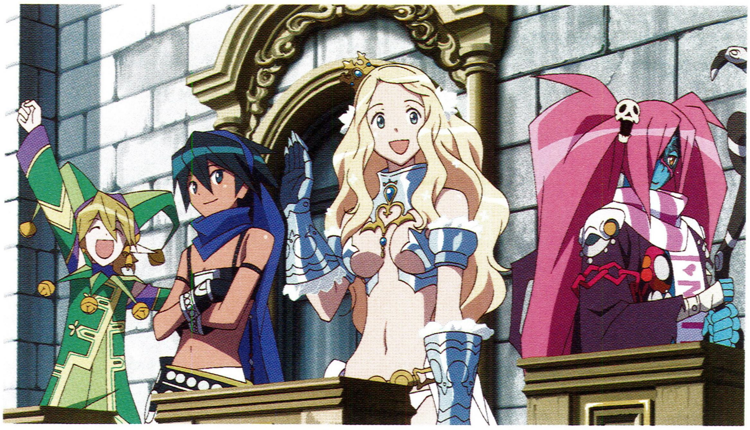


✣幻のゾゾ子エンディング（※）

右京：けっこう開発も終盤に迫った頃にプレイしながら確認してたら、何か違和感があったんですよ。……あ、もうミルクに戻ってるはずなのにゾゾ子がいるんだ、これおかしいわーって。

近藤：あわてて修正の発注を出しました（笑）。

※：右ページ上部に掲載。



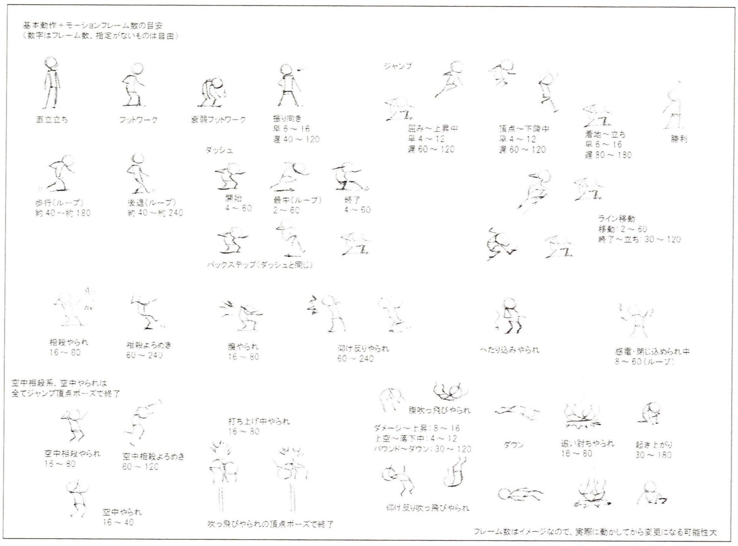
はん：すみません（笑）。あと、はじめはジャイアントが強すぎて、どうやってバランス取ればいいのか悩んだ覚えがあります。

✣今だから語っておきたいこと

はん：結構反省がありますね、僕のなかでは。3DSという新しいハードを研究するために、時間を使ってしまったので。それと敵味方それぞれのキャラクターに、思い入れを強く持ちすぎてしまった、そこでも思いのほか時間をかけてしまったと思うので、もっとザクッと作ってしまうべきものもあったなと。そこは反省点ですね。
右京：これは開発側特有の感覚だと思うんですけど、開発中に実機で3D画面を見ることはあまりなかったんですよ。3Dの画面でプレイしたのは、発売されたあとのタイミングなんです。実は「大丈夫かな？」と不安に思ってたところもあるんですけど、実際に遊んでみると、3Dの機能を、ついONにしちゃうんですよ。乱戦の際に、わかりやすくてよかったな、と思います。
近藤：ラインバトルのシステムと、ハードの相性はよかったですよね。レーザーがどこのラインに飛んでるとか、わかるので。今だから、ということになると北米版の内容にも触れておきますか。外人さん向けに、バランス調整をするつもりでいます。名前なども北米仕様に変わるキャラクターもいたりします。
はん：アルケミーの名前を、ちゃんと向こうでのキラキラネームにしようということとか。山下ココア→ココア・マキアートみたいな感じでしたっけ。
右京：UMA48とかはネタの意味がわからないでしょうね（笑）。
近藤：ある程度は、意味がわかるように調整してもらってるみたいなので楽しみですね。あと、これはもう収録後だから言っていいと思うんだけど。声がね、アレグロがおじさん声だったりしますね。
はん：えっ！
近藤：ねえ、驚きますよ。きっと向こうは、いわゆるアニメ声というニュアンスがないんですよ。少年の声を女性があてる、といった感覚がないんでしょうね。男の声は、男が担当するのが当たり前。アレグロはいい年の男性なので、おじさんが声をあてる。これに萌えられれば本気のショタコンですよ（笑）。
右京：うーん、アメリカンですね。
近藤：日本人からするとまったく感覚の違う衝撃が待ってますよ（笑）。
はん：北米版も買わないといけないですね。
近藤：よいカンジで宣伝になったかも？（笑）本が発売されるのは日本だけど（笑）。

✣モーション設定の画

はん：今見ると自分でも何だこの数値は、って感じですけど(笑)。初期にイメージしたアクションの叩き台です。



✣最大の隠し要素！？

近藤：月影とT牙初登場のクエストで、黒い岩を壊せます。
右京：えっ。さらりと知らないこと言われた。壊れるんですか、アレ。
はん：何か仕込んでるだろうとは思ったけど……（笑）。誰も気づいてませんよ、それ。
近藤：ただ、なかなか壊すの大変だと思うよ。あれでコンボとか試して、ジャイアントを倒すという練習用に置いたものだから。頑張ってキャラクターを育てて下さい。
右京：本当に壊れるのか不安だわ（笑）。



サウンド・プロデュース

ACE

CHiCO（チコ）と工藤ともりによるアーティスト・ユニット。映像音楽の作編曲・演奏をはじめ、多方面で活躍中。

代表作は「ゼノブレイド」「エミル・クロニクル・オンライン」「爆ボンバーマン2」等ゲーム音楽のほか、尾田栄一郎氏監修「ONE PIECE展」の「仲間シアター」のための作編曲など多数。
ACE公式サイト　http://www.ace-emotivesunshine.com/main/



Composer,songwriter,singer,producer
CHiCO　Profile
4月8日生まれ　牡羊座　O型
幼少よりバイオリンをはじめ、また少年少女合唱団に所属。舞台女優として上京、その後「ACE」として音楽活動開始。また歌手として様々な作品に参加。女優の経験を生かした変幻自在のヴォーカルワーク、そしてハイトーンボイスも得意としている。
http://twitter.com/#!/CHiCOACE

Composer,Arranger,Track maker & Guitar Player
工藤ともり　Profile
3月17日生まれ　魚座 B型
5歳でエレクトーン／ピアノをはじめ、小学生ではトランペット、16歳からギターと作曲を始める。
http://twitter.com/#!/Tomori_Kudo/

✣「姫君戦士ソランジュ」との出会い

――『CODE OF PRINCESS』の楽曲を担当することになった経緯をお聞かせください。
CHiCO：お話をいただいたのはドッグイヤーレコーズの事務所でした（※1）。事務所で「こんなゲームあるんだけど」と、見せていただいたのが西村キヌさんの素敵なイラストで……。ソランジュが剣を持ってるものです（※2）。「先方もACEの曲が好きみたいだよ」と伺いまして。
ともり：「やる？」と聞かれまして。
CHiCO：「じゃあ！」とふたつ返事で（笑）。
――アガツマ・エンタテインメントの中島プロデューサーが以前からACE様のことをご存知で、直接のご指名だったということですね。
ともり：とくに『ゼノブレイド』の曲をたいへん気に入っていただいたらしくて（※3）。嬉しいお話です。

✣勝ち取り、仕上げるまでの戦い

――曲を制作される際には、かなり幅広く、数多くの作曲されるということですが。
ともり：僕たちは普段別々に作ったり、共作したり、いろいろなスタイルで制作しますが、今回はまず「どれやりたい？　どのキャラクターを担当したい？」という感じにまず得意そうなところで振り分けて、希望が重なった場合は曲のコンペになることもありました（笑）。コンペになったものは、3曲から10曲作ってしまうこともありますね。
CHiCO：たとえば『楽しい曲』といってもロックだったり、民族音楽ぽかったり、口で説明してても伝わらないので、まず作っちゃうんですね。
――そうして作った曲を、クライアントに提出する一曲に絞り込む……。
ともり：コンペバトルはありますね（笑）。
CHiCO：お互い思い入れがありますからね（笑）。たとえば、イルーダの酒場でアレグロが弾く曲。あれは私の担当だったんですけれど、はじめはロック系の、みんなでイェーイ♪　エンディングでも流せそうな、ワーイたのしー♪　みたいなものを想定していて。そうしたら、ともりが「俺はそういうのではノれない」って言い出して。それは違うと（笑）。
ともり：国を失った姫の物語、ストーリーがちゃんとあったものですから、RPG的なテイストが要るのではないかな、と。もともとイベント用で楽しいシーンで使う曲だったのですが、楽しいの中にもいろいろな種類の楽しいシーンがありますよね。
CHiCO：ということでケルト、アイリッシュ的な方向になって。それで、そのあたりの答えを持っているのは監督だったりプロデューサーさんなんですけど、このお仕事ではアガツマエンターテイメントの中島プロデューサーとスタジオ最前線の近藤監督にご意見をいただくのですがお二人ともとにかく決断が早い。曲を書いてから普通はそれなりの間が必要になるんですね。それを待つのが、非常に苦しいわけですけど（笑）。
ともり：「あれー、方向性違ったかな？」なんて思ってしまいますね。
CHiCO：提出する時は「いいの出来た！」って思ってエイッ！と出すのですが……。
ともり：そのまま時間が経って、僕の場合は1日以上開くと不安になってきますね。2、3日なんて空いてしまうと、もう……。
CHiCO：違ったかな？　となるけど、今回の場合は2時間、3時間でバン！と答えが返ってきて。「これはOKです。この曲はここがこうです、こうしてください」という感じで的確なご指摘もいただけて。そういったやり取りを含めて、今回のプロジェクトは本当に楽しかったです。

✣楽曲にテーマを盛り込む

――お好きな曲、キャラクターについてはいかがでしょう。
CHiCO：曲の中では「すごいぞMr.T!」と「地獄修道女と呼ばれて」「君の笑顔」が好きです。
ともり：シスター・ヘルはキャラクターとしても相当キテてますからね（笑）。僕が好きなキャラクターは、はじめて見たときからソランジュです。それと脚本が、何ていうか、いいとこいってますよね（笑）。わっかるかなー？　わっかんねーだろーなー（※4）（笑）。
CHiCO：大人も十分楽しめるネタが詰まっていますよね（笑）あとはやっぱり西村キヌさんの絵が、インスピレーションが沸くといいますか、すばらしいなあ、と思います。
――テーマ曲の『Gather the lights』は光を主題とされていますね。ゲームの世界観を消化された歌だと感じます。オープニングアニメーションにフィットしているようですが、合わせて作られたのでしょうか？
ともり：ソランジュをテーマに、清純で正義でという感じでいくつかこの曲のイメージを事前にいただきました。アニメーションの制作より前に作った曲ですね。
CHiCO：うまく絵や演出と合わせて使っていただけて、よかったです。PC前でなんでも一人でできることもできますが、やはり仲間っていいなと思いながら書きました。なかなか、そういったものをもてる機会が無いじゃないですよね、大人になると。友情とか、絆とか……。
ともり：今30代、40代の人が子供の頃にあっただろう、ストレートな熱さ、泥臭さというものに気を使ったつもりです。
CHiCO：好きだったアニメソングとかへのリスペクトなんですよ。だからちょっとベタなんですけど、やっぱりサビのキメは英語かと思い、最後に「Gather the lights forever!」と締めて。
――効果音ジャーン！　みたいな。
ともり：ですね（笑）。

✣何度も楽しんで新しい発見を

――それでは最後に、本書の読者に向けたメッセージをいただきたいと思います。
CHiCO：私たちの曲作りは、"外し"と"ど真ん中"をコンセプトにしているのですが、今回はかなりど真ん中の王道勝負というか。でもプラスアルファ、ちょっとヒネったところも入れたいと思って作りましたので、楽しんでいただければうれしいなと思います。今回は特に歌えるメロディーにしたいと思いましたので、口ずさんでいただけたらうれしいなと思います。
ともり：はい。そんな感じで。
CHiCO：えー！

※1：ドッグイヤー・レコーズ。『ファイナルファンタジー』シリーズなど、ゲーム音楽の作曲で知られる植松伸夫氏が、2006年に設立した音楽制作会社。

※2：テーマビジュアル「姫君戦士ソランジュ」のこと（P.005）。

※3：2010年6月10日に発売されたWii専用ソフト。緻密な世界観と壮大な物語、それを演出する楽曲の数々がユーザーから絶賛された。2011年に欧州、2012年に北米でも発売された。

※4：1970年代に一世を風靡した漫談家・松鶴家 千とせ氏の決め台詞。現在でいうすべり芸に近いシチュエーションを得意とした。



CODE OF PRINCESS オリジナルサウンドトラック
発売日：2012年7月7日（土）
価格：2,980円（税込）
全34曲収録／Disc2枚組
ACE自らによるライナーノーツ付録

アニメーション制作

POINT PICTURES

オープニング・アニメーションや、ゲーム中の
キャラクター立ち絵、イベントシーンなどを担当。

アニメーション・プロデューサー
株式会社ポイント・ピクチャーズ

宮原悠貴

Animation producer
Yuuki Miyahara

Profile

3月21日生まれ／牡羊座／B型
TVアニメ「テニスの王子様」等の制作経験を経てポイント・ピクチャーズにて活躍中。

✣制作上のテーマ

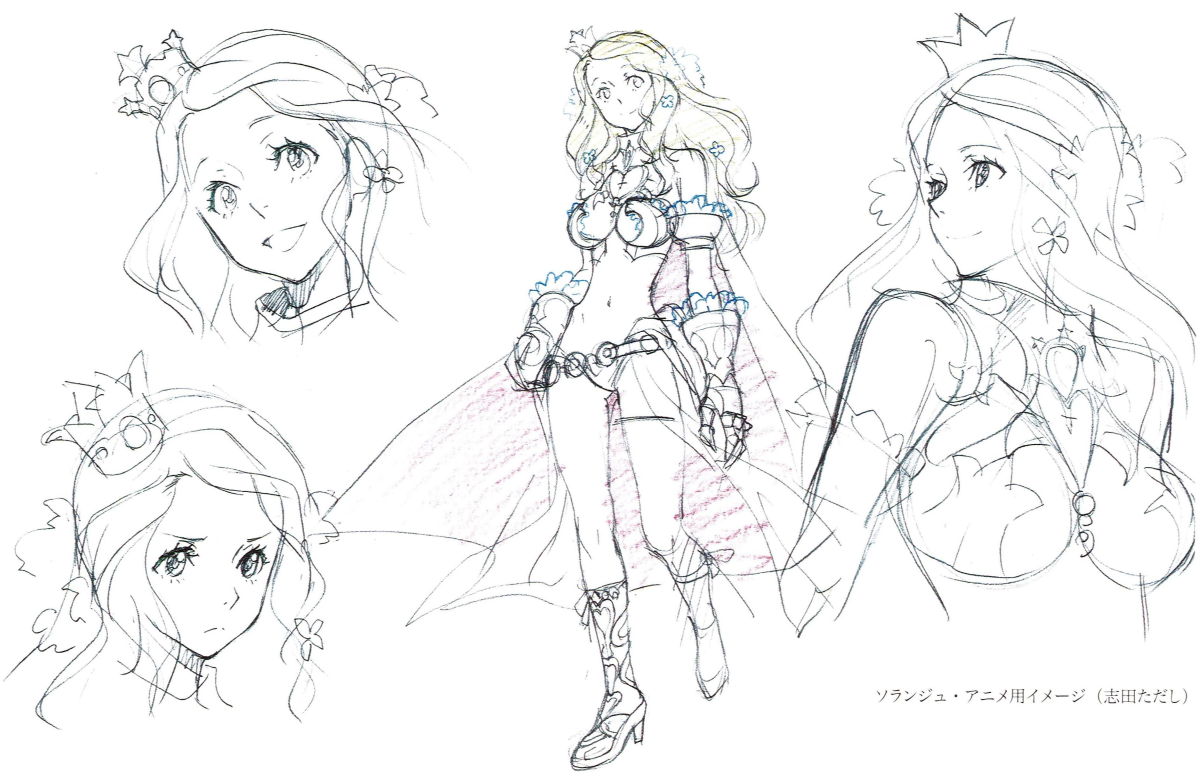
テーマというと難しいですがやはり王道と言いますか、オープニングムービーでいえばキャラクターを魅力的に魅せるという点には力を入れました。最近のアニメの要素も加味しながら、昔なつかしい雰囲気も取り入れたつもりです。西村キヌさんのイラストを拝見し、詳細な設定がないことを踏まえた上で、志田ただしさんがベストだと感じておりました。細かい装飾品も、違和感なくアニメーション用のデザインになったと思います。何より志田さんは女性キャラを魅力的に描くことに長ける方ですので、作画監督もかねていただきました。

✣お気に入りのキャラクター

ゲーム内で使用できる、すべてのキャラクターです。主人公のソランジュから、モブのおばあちゃんまで、使用できる技・ステータス・装備も十人十色で、育てたぶんだけ、レベル上げをしてきたキャラクターたちに愛着が湧きます。なかでもレディ・ゾゾは、その独特の設定を大谷育江さんが素晴らしい演技力で演じてくれていて、キャラクターにより一層、深みが増していると感じます。

✣こだわりの演出、注目してもらいたいポイント

一番こだわったのは聖剣DXカリバーですね。あの装飾品は作画で描いてしまうと非常に安っぽくなってしまいますので、3DCGで緻密に作成することでカッコよさを再現しました。そのようにして、西村キヌさんのデザインを活かしながらアニメーションの作成をしたつもりですので、少しでもファンの方に満足していただけていると嬉しいです。

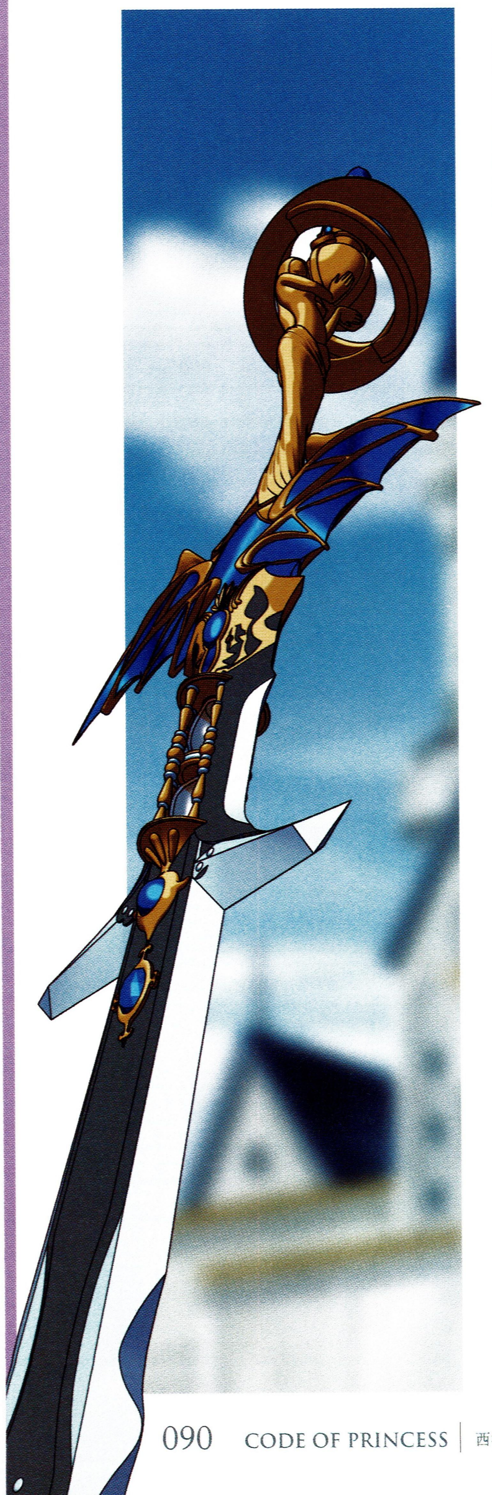


ソランジュ・アニメ用イメージ（志田ただし）

株式会社アガツマ・エンタテインメント

AGATSUMA ENTERTAINMENT Co., Ltd.

個性豊かなクリエイター陣を取り仕切り、制作現場を
まとめあげた立役者といえるおふたりからのコメント。



プロデューサー

中島康雄

Producer
Yasuo Nakajima

Profile

アガツマ・エンタテインメント所属のプロデューサー。本作をはじめ同社のタイトルすべての制作・プロデュースを手がける。

✣担当した役割とテーマ

制作進行の裏方として、プロジェクトの中で皆さんの才能を最大限発揮していただくために、できるだけのことをさせていただいたつもりです。弊社はこれまで『アンパンマン』シリーズなど、対象年齢の低いゲームソフトを手掛けてまいりましたので、このタイトルを開発することは大きな挑戦でした。たいへんよい経験であったとともに、クリエイターの皆さんにすばらしい仕事をしていただけたと自負しております。

✣ユーザーへのメッセージ

本作を選んでいただいたプレイヤーの方へは、本当に感謝の一言です。今後も満足いただける作品を送り出していければと考えております。また、たとえばこの本をきっかけに、これからプレイしてみようと思われた方はぜひ遊んでください。このスタッフならではの、ゲームの手触り感を楽しんでいただきたいと思いますね。
ユーザーアンケートなどを拝見していますと、次回作というものに期待するご意見も多く頂戴しております。いろいろと、考えていきたいと思います。ありがとうございました。

マーケティングマネージャー

日景信広

Marketing manager
Nobuhiro Hikage

Profile

アガツマ・エンタテインメントの広報として、日々、自社タイトルのプロモーションに奔走する。本作では声優のキャスティングにも携わる。

✣担当した役割とテーマ

中島の下でプロモーション全般を担当しました。今回は素材で武装できたというか、イラストや、画面写真、サウンドなど、記事を取りにいける十分な武器をもってプロモーションできましたので、とても楽しい仕事になりました。
このシステム、世界観、とくに横スクロールの作品であることを評価していただけたことは、嬉しく思っています。アンケートのご返答を拝見していると、購入のきっかけでもっとも大きい反響があったのは「ジャンル」なんです。あとは、やはりクリエイターの皆さんが過去に携わった作品のファンである、という声も多くありました。私としてもこの顔ぶれで「おもしろくないわけがない」作品になると信じておりましたので、結果クオリティの高いアクションゲームになって、本当によかったと感じています。

✣ユーザーへのメッセージ

まだ全キャラクターをプレイし尽くせていないのですが、遊びの選択肢が非常に多いゲームです。自分のお気に入りのキャラクターはゾゾ子なんですが、先日ふと、MPがなくなっても強いゾゾ子を育ててみようと思い立ちまして。魔法が無くても戦える、肉弾戦仕様のゾゾ子を育てることもできるんだ！　と驚きました。そんな風に、長く手放さず遊んでいるうちに、プレイヤー独自の楽しさを発見する余裕のあるゲームだと思います。多くの方にぜひ遊んでもらいたい、楽しんでいただきたいゲームだと思います。

A Creator formerly known as BENGUS

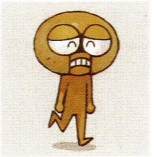
GOUDACHEESE

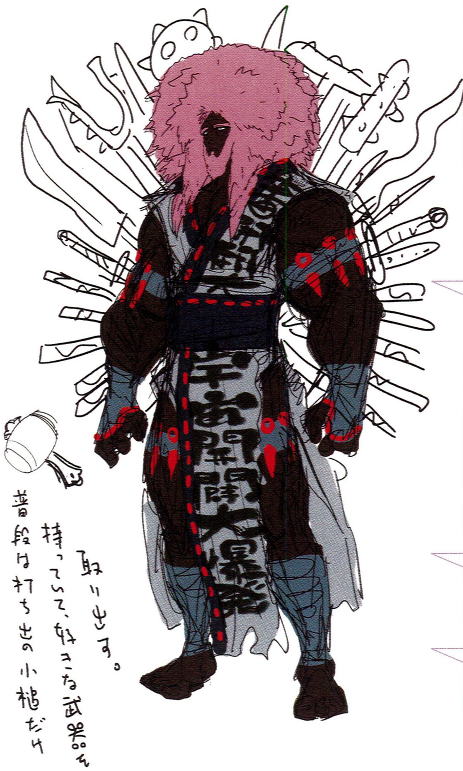
西村キヌのアイデアを具象化するフォローを務めた
本作のキーマンがカオスな内情を赤裸々に語る?

ゲストキャラクターデザイン

剛田チーズ

Character Designer
Goudacheese





剛田チーズ先生に助っ人に入ってもらったおかげでこのゲームは完成したようなものです。デザインのみならずアイデア的なことも、ひとりじゃぜったい出せませんでした。

ゲームの設定はミーティングを経て生み出されているわけですが、このアイデアをひとりで考えているとしたらそれはおかしな人でしょう(笑)。本当に助けて頂きました。

人に裏書きをしてもらうというか、さらにおもしろいことを出してきてくれるっていうのは、ありがたいですね。

さらにバカなことをね。

結局DXカリバーというネーミングから舵が切られて大きな方向性をつくったということですね。私はアホっぽいの好きだけど、ここまでになるとは思ってなかったです。

あんまりふざけてばかりいたらダメだよね。と思いつつ、でも突き抜けておもしろいものが来たら「ワッ、それにしよう!」って感じで。万事その調子で。

ていうかこのキャラクターは何www

某(それがし)はビッグバン之進と申す者。

ちょw　これがwww

世の名だたる武技の源流は拙者にあるといっても過言ではなかろうと存ずる――――!!



で、そっちのはアリスト・テロマエ・ウシロマエです。二人羽織で熱い蕎麦を食べながら迫ってきます。テロマエを倒しても、裏のウシロマエを倒さないといけません。

めんどくさいわー!! (笑)　いやー、以前の職場ではご一緒する機会が無かったんですが、まさかここでお手伝いして頂けることになろうとは。

本当に心強かったです。企画的にもデザイン的にも、参加してくれて本当にありがたかったです。

いえいえ、こちらこそ勉強になりました。自分に足りないものはコレか!　と思いました。たとえばゾンビの子であいったデザインは、自分からは出ないです。

いやー、ありがとうございます。生まれてすみません。出かけておりません。……私は、ココア(・アルケミー)のデザインが秀逸だと思っています。

ありがとうございます。ココアは自分もオープニングムービー見てかわいいなと思って、「あ、これ俺がデザインしたんじゃん」と(笑)。そういうことありますよね。

ですよねー。ほかの人に描いてもらうとすごくいいキャラクターに見えるよね!　デザインが明るみに出るというか。

志田さんのタッチにも合ったんでしょうね。人に描いてもらうと、デザインが浮き上がるというか。自分で描くと、タッチというか、そういうものがどうしても。

アニメといえば声が付くといいものですね。アリーがボーイッシュなんだけど少女の風もあってうまいキャラになったなと思います。声優の皆様には感謝しかありません。

初期のデザインなんて、とりあえずのアイデアだからふわふわしていて、ツッコミどころが満載じゃないですか。自信を持てるとこなんてありませんよね。

だからほかの人と話してアイデアをまとめていくのは、さっきも言ったけど裏書きみたいなもので。ありがたいです。私はキャラを考えるときに出オチしか考えてないですから。

まあそれは自分も同じですね。ところで、そろそろ自己紹介しておかないといけないと思うんですけど、あのー、もうページが無いので終わりみたいです。また逢いましょう!

コード・オブ・プリンセス/ザ・フィギュア　姫君戦士「ソランジュ」

・価格：9,800円（税抜）10,290円（税込）
・仕様：PVC・ABS、塗装済み完成品
・サイズ：1/7スケール、全高約32cm（台座込み）
・原案キャラクターデザイン：西村キヌ
・原型制作：濱崎剛
・empty ONLINE SHOP限定 完全受注生産

2011年2月25日受注開始、2011年4月25日受注締切。
2度の延期を経て（2011年9月→12月→）2012年1月27日全国一斉発送。
2012年3月7日～4月2日の間、再生産版の再受注が行われた（締切済み）。



『CODE OF PRINCESS the FIGURE』企画原案

CODE OF PRINCESS the FIGURE

それは偶然と、必然の出会いが育んだ花園。
今明かされる、幸せなプリンセスの誕生秘話。

Proposal Planning Naoto Yoneyama

原作
株式会社empty
代表取締役社長
米山直人

❖「姫君戦士」の誕生 〜フィギュアの企画、そのはじまり〜

ご存じない方もいらっしゃるかと思いますが、『CODE OF PRINCESS』はもともとはオリジナル・フィギュアの企画としてスタートしたものです。ゲームありきのコンテンツではありませんでした。もちろんオリジナル作品を創りたい思いは起業当初よりあり、フィギュアだけでは無く多方面に展開したいという志はありました。この機会に、『CODE OF PRINCESS』が生まれた経緯を、お話しておきたいと思います。

❖原型師・濱崎剛との出会い

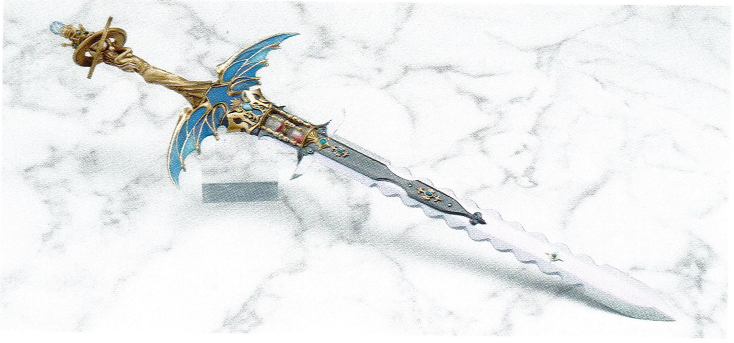
以前、フィギュアの仕事をしていた際に、あきまん先生のオリジナル・キャラクターを原画にしたフィギュアの企画に携わせていただく機会がございまして、そのフィギュアの完成度・オリジナリティーが素晴らしく、かつ、おもしろかったのです。そして、完成品ができまして、これは是非直接お会いしてお渡ししたい。ご挨拶したいと思ったんですね。それまでにも濱崎さんはすばらしい作品を多く作り出されていて、機会があれば、お話してみたいと思ってもおりました。
そこで原型師の濱崎剛さんとお会いする機会をいただき、お宅にお伺いさせていただいた時に濱崎さんが驚くことを仰られて。職業として、原型師としての進退を真剣に悩んでらっしゃると……。初めてお会いしたその日に、そういう話になったものですから、私もびっくりしてしまって「いやいや、待ってください！　もったいないですよ！」と、必然的に説得という感じになりましたね。メカも美少女も作れるオンリーワンな立体物を造られる方ですので。
その場で、濱崎さんがお好きなものをテーマに、何か新しく造りましょうと提案しました。そして、濱崎さんとお話している中で、「西村キヌ先生の絵がすごい好きなので、オリジナルのものを手がけられたら嬉しい」と仰られたので、まぁダメモトかもしれないけれどアタックしてみましょう、どうせやるなら新しいものを、フィギュアオリジナルの企画を西村キヌ先生にオファーしてみましょう！　と。
それがほんとの始まりでしたね。

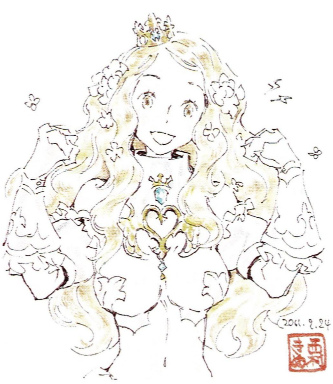
❖クリエイター・西村キヌの才気

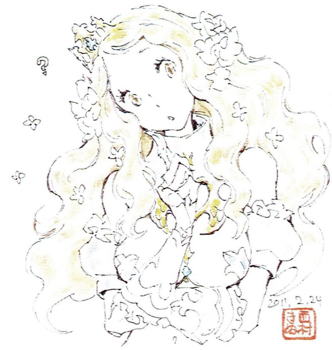
そういった経緯をキヌ先生にお話しするにあたって、たしかあきまん先生から連絡先を紹介していただいて……えー。ここはすこし曖昧です。当時別件でイロイロお話ししていました、剛田チーズ先生にお伺いしたかもしれません。とにかく西村キヌ先生をご紹介いただきまして。「キヌ先生にオリジナルイラストを描いていただき、原型師の濱崎さんにフィギュアを造っていただきたいです。」と単刀直入にご依頼をしました。
今考えると、たいへんお忙しい作家さん相手に、突然なお話だったわけですが……。キヌ先生も前述の、濱崎さんが原型を手がけたフィギュアをご存知であり、フィギュアの造形を大変気に入られていたそうで、「濱崎さんになら、私の絵のフイギュア化を任せられる」ということで、ご依頼を受けていただけることになりました。
そこで最初にいただいたラフにあったのが、『ありがちくえすと　どきっ！　女だらけのRPG　ポロリもあるよ!』というタイトル。そのラフイラストの添え書きに姫君、盗賊、踊り子〜といった具合に、ひとりひとりの性格が書いてあったんです。おそらくキヌ先生のなかで温まっていたアイデアだと思います。そのラフを一目見て感動したんですよ。キャラクターイメージや物語の世界観もでき上がっている。それも素晴らしくおもしろい。自分の中でフィギュアシリーズのイメージを、即組み立て始めましたね。濱崎さんがそうであるように、キヌ先生もやりたいことができるということですから。このキャラクターたちを、どんどんフィギュアにしましょう、と。
それで、企画の名称がいりますから『CODE OF PRINCESS -THE FIGURE-』というタイトルを付けさせていただきました。
『ありがちクエスト』でもよかったですけどね(笑)。

❖「姫君戦士ソランジュ」を作り出すまで

当初出てきたオリジナルイラストのラフは、ポーズ・シルエットラインなど立体映えする構図ではないものでした。そういうことで何度かブラッシュアップしていただき、できたのが「姫君戦士」のイラストです(P.005)。キヌ先生のイラストのパワーを改めて感じました。そして、いざ造形するにあたって……イメージイラストはこの1枚しかないわけです。
横の絵も、後ろ姿の設定も無い。そんな状況から、濱崎さんと何度もイラストを見ながらイメージを膨らませ、とにかく創り上げましょうと。
それで——3ヶ月くらい濱崎さんのクリエイティビティにお任せしました。立体を構成するには、すごいイマジネーションが必要なんです。ソランジュの場合、動いている姿の想像ができませんし、声も性格もわかりません。そもそもどこの誰かもわからないという状態でしたので……。そこから、毎週のように濱崎さんのお宅へお伺いするようになりまして、意見を交わしつつ「ほんとに産みの苦しみですね」という会話はよくしていましたね。
キヌ先生にも細かいニュアンスなど、イラストの元になった資料等を沢山提供していただきました。フリルは薄く軽くを表現し、金属は重さを最大限に表現して行きごましょう、など。そして、すこしずつ相談しながら造形の細部を突き詰めていきました。
　そういった制作工程の中で、剣(DXカリバー)の占める割合のカロリーが非常に高く、剣はこのフィギュアの見せ所でもありますので、専属で剣だけを造っていただく事を検討しました。
そこで以前から存じ上げていたフリーの原型師、伊澤さんに剣の造形をお願いすることにしました。伊澤さんは経験も豊富ですし、細部の造形も素晴らしく、何よりセンスが良い原型師さんでしたので。急なお話で、かなりご無理をお願いしましたが、伊澤さんも、キヌ先生イラストが好きな方でしたので快くご協力いただきました。
ほんとに素晴らしい剣の造形になったと思っています。









✣フィギュア「ソランジュ」の誕生

イラストが出来た時点では、「ソランジュ」という名前はありませんでした。あれは、その後の打ち合わせに参加いただいた剛田チーズ先生が名付けられたものなんです。それまでずっと「姫君戦士」と呼んでいました…。ほんとに公表する寸前まで命名は無かったので、お客様にご案内する時、どうしようかなぁと悩んでいましたね。

そして2011年の2月のワンダーフェスティバルにおいて、なんとか発表することが出来ました。企業ブースでなくディーラーブースで細々と展示させていただいたのですが、おかげさまで沢山のお客さまにご覧いただき、大変良い反響を頂戴いたしました。ありがたく思う反面、新参のフィギュアメーカーですので、ご期待に添えるような良い作品をお届けしなければいけないと、身の引き締まる思いでした。そして商品を量産するにあたっては、製造工場でも様々な試練が多々ございました。クオリティーを高めるために、予定の発売日を延期せざるをえない事情などもあり、ご注文いただいたお客様にはご心配とご迷惑をお掛けしてしまっている事を申し訳なく思う毎日でしたね。毎月工場に入り、出来うる限りのクオリティーを突き詰めて、ようやく販売できるレベルの製品を完成出来たこと、お客様のお手元に商品をお届けすることができ、大変嬉しかったことは忘れられないですね。良い経験をたくさんさせていただいたと思っております。

✣フィギュア企画からゲームへ

当初は年に1回くらいのペースでフィギュアを出したいと考えていましたから、キヌ先生にもそれくらいの間隔でシリーズのキャラクターを描き下ろしていただきたいとご相談していました。ソランジュの周りのキャラクターの個性や設定のイメージ……その子が何をしゃべるのかということすら、キヌ先生の頭の中には次々でき上がって、どんどん形が、おもしろい世界が完成しちゃうんですね。

「これで何か展開できないかな？」と考えていたときに、まったくの別件でスタジオ最前線の近藤さんと、共通の知人との打ち合わせの席で、隣り合わせに座ることになり、お話ししていますと、近藤さんが「横スクロールのアクションゲームのフォーマットはできている」と。そこにパワーのあるキャラクターを欲しているんだとお聞きしましてね。それで、こちらのソランジュの絵を見ていただいて、融合したらおもしろいんじゃないですかと提案してみました。

そのあとおもしろいというか、話が早かったのは、また近藤さんがキヌ先生のファンだったみたいで、キヌ先生も最前線さんのゲームをご存知だったんですね。それでこの企画は面白く融合できると思いました。やりましょう、と同時に、キヌ先生頑張れ、と祈りました（笑）。

というのは、ゲームとなると、多くのキャラクターが必要ですから。最前線さんからは、メインとして4人。サブキャラ4人。敵が4人。12キャラのイラストが欲しいと依頼されましたから、拝見したスケジュールでキヌ先生がこの12点を仕上げていくのはたいへん厳しいと思いました。そこで剛田チーズ先生を是非ご一緒にとお薦めしました。

実はキヌ先生と剛田先生は、前職のカプコン時代にお仕事をご一緒されることはなかったそうなんです。非常に意外なんですけど。それでも、さすが第一線のクリエイターといいますか、お話が合うんですね。高次元のパラレルワールドのお話がどんどん練られ、さらに綿密になっていきました。剛田チーズ先生の感性と世界観、アイデアの蓄積とデザインのセンスはほんとに素晴らしいんですよ。これはおもしろいものが出来る、と確信できました。そこで作品の世界観とキャラクターをまとめて、コンテンツとして管理する事をemptyとして調整に入ったということになります。そのあとは、デベロッパーの最前線さんとキヌ先生、剛田先生、それにパブリッシャーのアガツマ・エンタテインメントさんにお預けしたという流れですね。

✣『CODE OF PRINCESS』the GAME and the Figure

企画当初はソランジュのイラスト1枚しかなかったものが、この度、ニンテンドー3DSのゲームソフトになりました。開発・制作・販売にかかわった全員のチーム力、楽曲を担当していただいたACEさんをはじめ、個々の力というものが結実して、1本のゲーム作品という形となり、ユーザーの皆様にお届けできることは只々嬉しく、ありがたく思います。『CODE OF PRINCESS』という企画を立ち上げて、ほんとによかったと。もちろん弊社のオリジナル・コンテンツとして始まったタイトルでもありますので、そちらの方でも、お客様の満足いくものを送り出していきたいですね。今後も『CODE OF PRINCESS』を盛り上げていくために、さらに力を注ぎたいと思っています。

次作のフィギュアには「盗賊アリー」を予定しています。ファンの皆さんには温かい目で、楽しみにお待ちいただければと思います。

これからも、『CODE OF PRINCESS』をよろしくお願いします。

こぼれ話†ソランジュ・2Pカラー

おかげさまで国内外でソランジュのフィギュアにご好評を頂きましたので、再生産させて頂くことになりました。そこで、ゲーム内に登場するカラーリングのパターンから、1stとは正反対のブラックなイメージの「ソランジュ」も制作することにしました。その商品名を決める際に、ソランジュ・ブラックドレスver、ブラッククロスverにしようと考えている事を、キヌ先生に相談しましたら、「黒衣verではどうですか？」と仰って頂き、即、気に入りましたので現在の名称になっています。このカラーには正式なイラストでの彩色指定はなく、ゲーム画面上のイメージをざっくりと捉えたモノですが、濱崎さんのクリエイティブな感性で仕上げて頂きました。1stのカラーバリエーション違いというだけでなく、クリアパーツなども施し、新たな雰囲気を持つ作品になったと思います。



「コード・オブ・プリンセス/ザ・フィギュア　姫君戦士ソランジュ 黒衣ver.」。2012年3月7日受注開始、4月2日受注締切。2012年8月発送予定。商品情報は通常版と同様。



THEME SOMG

Code Of Princess主題歌
『Gather the lights』

作詞作曲：ACE／歌：CHiCO

何時迄も君の瞳はまっすぐで
ずっと私を映してくれる
何処迄も広く狭い世界で

友情　愛情抱えた
争いは絶えないけれど
すべてを受け入れてどんな時でも
あなたを護るわ！

Everlasting キズナ　この手照らして！奇跡
絶やさないで　ずっと胸にしまい込んでいたけど
君が気づかせてくれた、制御可能よ！光輪
どんな遠く離れてても　ひとつになるよね！
CODEを越え始まる
目醒めた！ Gather the lights forever!

編集後記
POSTSCRIPT

──“「こんなことができたらいいな」と漠然と考えていたことが、いつの間にか本当に、現実のものになってしまった。それぞれに輝きを放つ才能が、力を寄り集めて作り上げた、夢のようなタイトル。それが『CODE OF PRINCESS』だと思うんです。”──emptyの米山氏は取材の最後にそう語った。本書におさめた関係者の言葉の端々からも、とにかく楽しいものを作り上げたい、この世界のおもしろさを届けたいという信念を感じて頂けることと思う。オリジナル・フィギュアの企画がある日ビデオゲームになり、カードゲームとなり、またフィギュアとして我々の前に現れる。今後もその世界に触れた者を、さまざまな形で楽しませてくれるに違いない。

『CODE OF PRINCESS』。

とある姫君のイメージから創り起こされた、
それは幸せの魔法だった。
本書も、そのカケラのひとつであることを願いたい。

@Allegro Nantabile Cantabile

✣とある日のtwittate

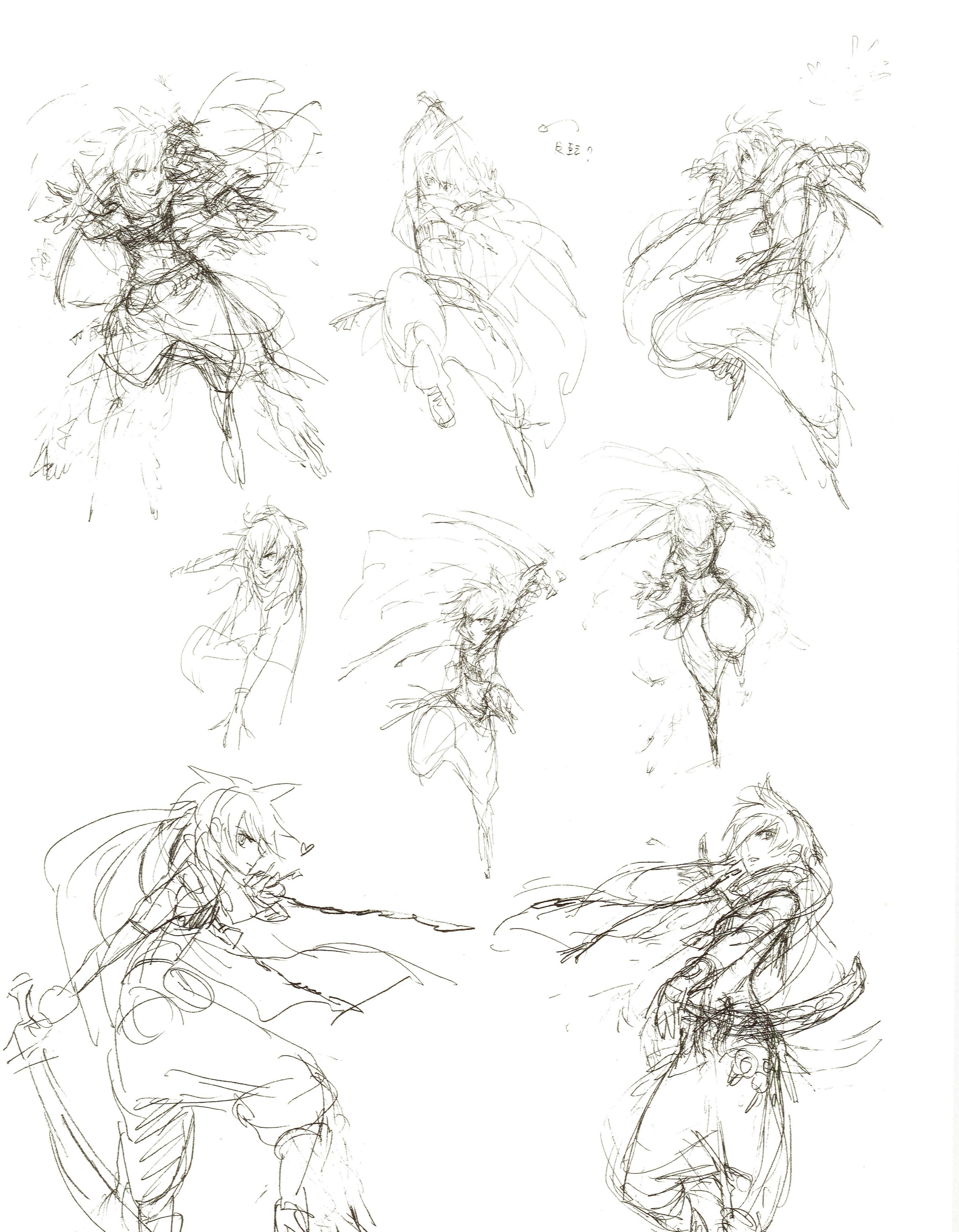


Kinu Nishimura's
IDEA SKETCH

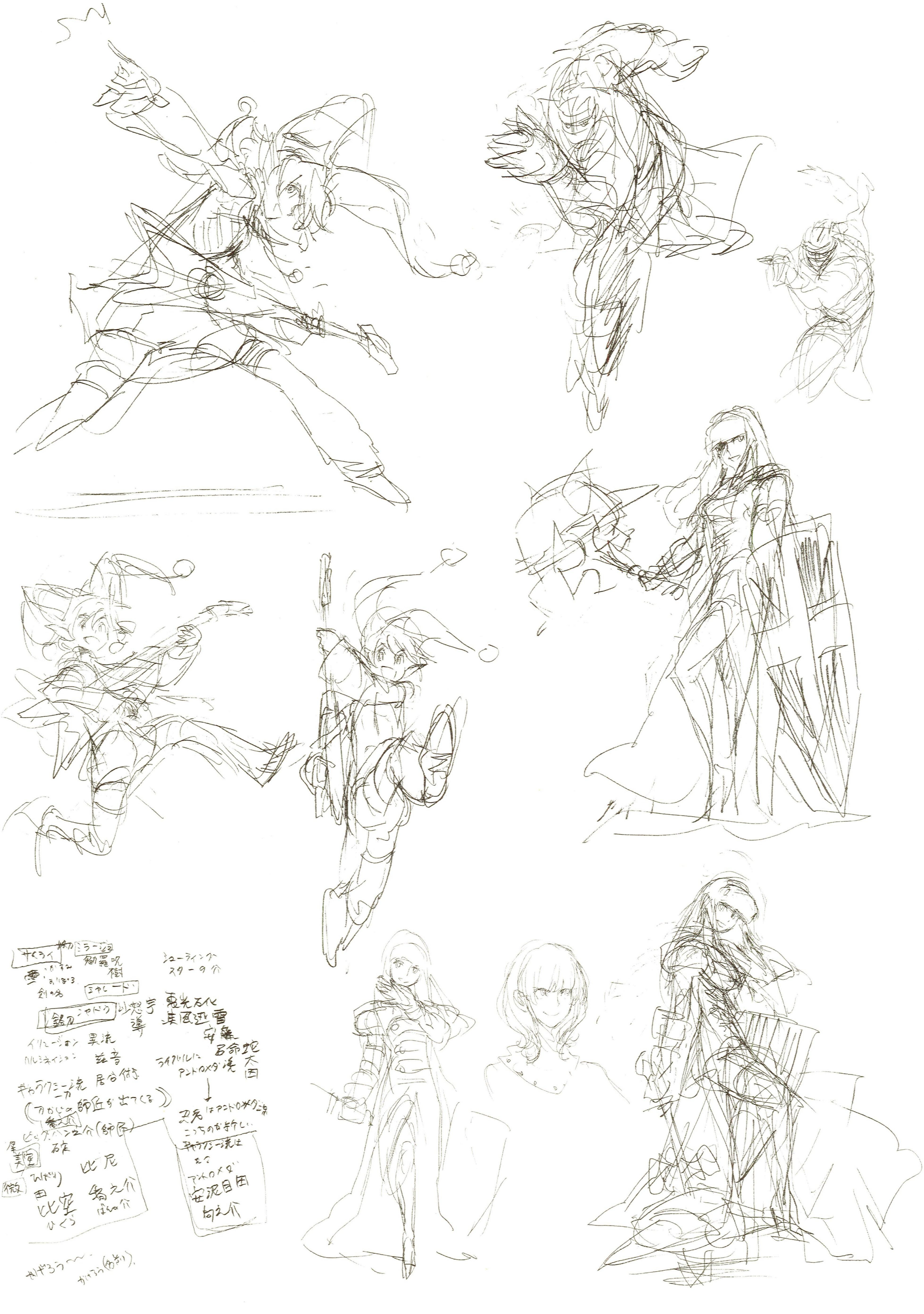
『CODE OF PRINCESS』のために西村キヌ氏が描き止めたアイデアスケッチの数々を公開。
どのようにキャラクターのイメージを作り上げ、形にしていくのか。
デザインに対する氏の考え方、作業の一端を知ることのできる貴重な資料となろう。
また、巻末には西村キヌ、剛田チーズ両氏による秘密会議の模様を収録。
制作現場のカオスな空気を、すこしでも感じて頂ければ幸いである。

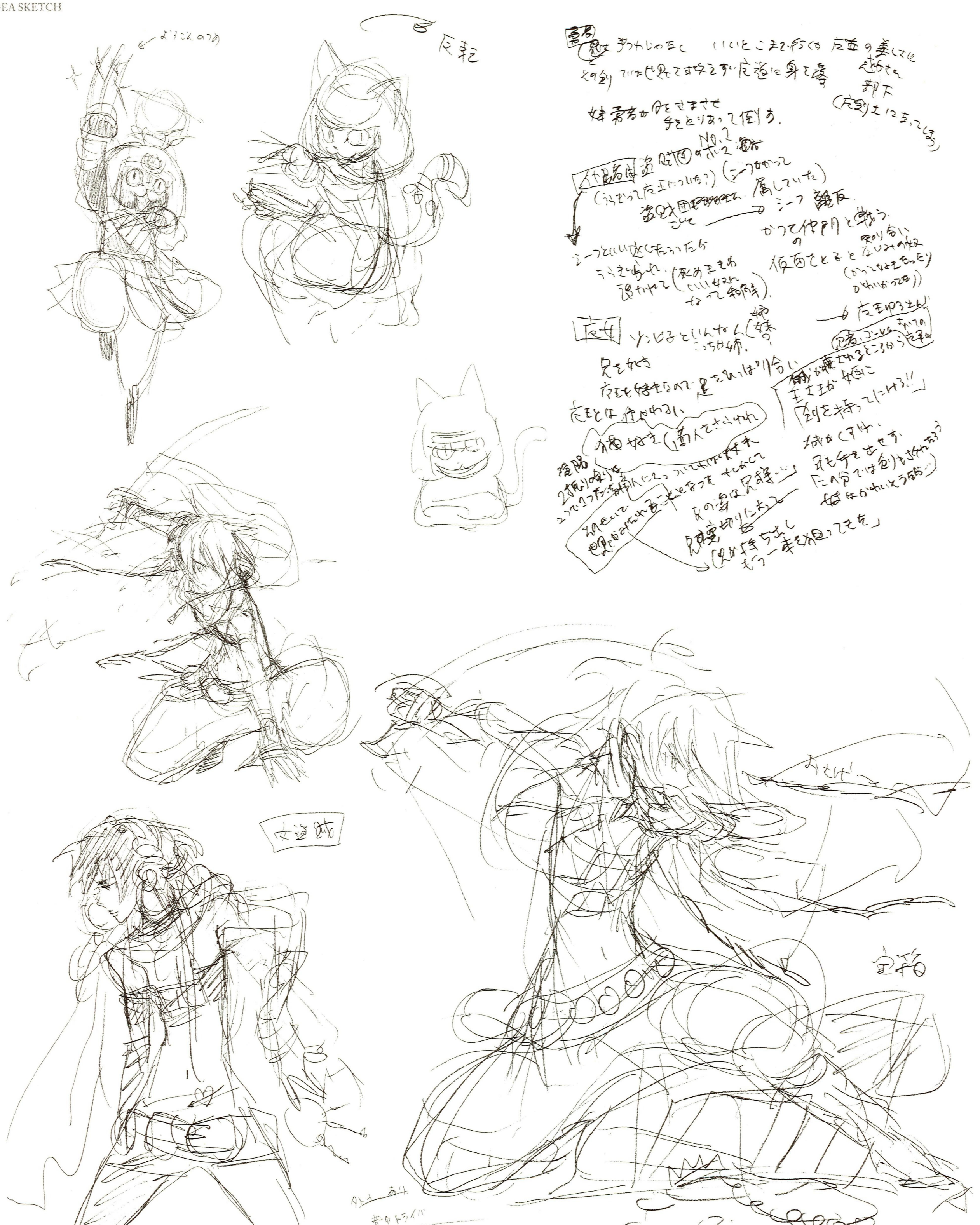


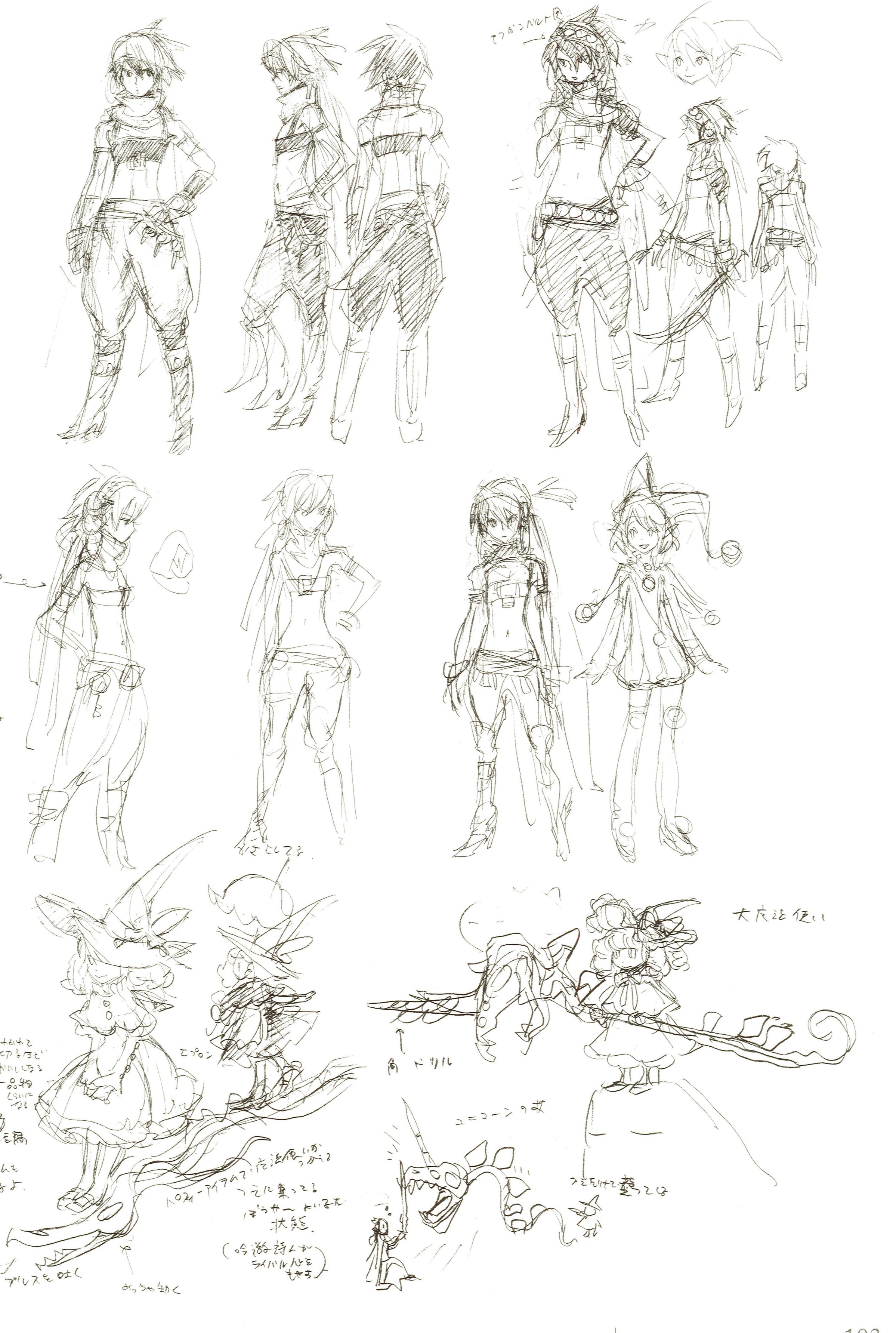

下にブラウス
+
肩アーマー
マント分け
付いてる
(うしろからも
少しみえる
ように)
下にレースの
ひざくろ
+
アーマー
崩れた城のガレキ
(階段)
ささってても
抜けてても
「ありがちクエスト」
魔王
四天王
堕天使
勇者(姫君)
盗賊
魔法使い
賢者
僧侶
サムライ
商人
武闘家
ライバル



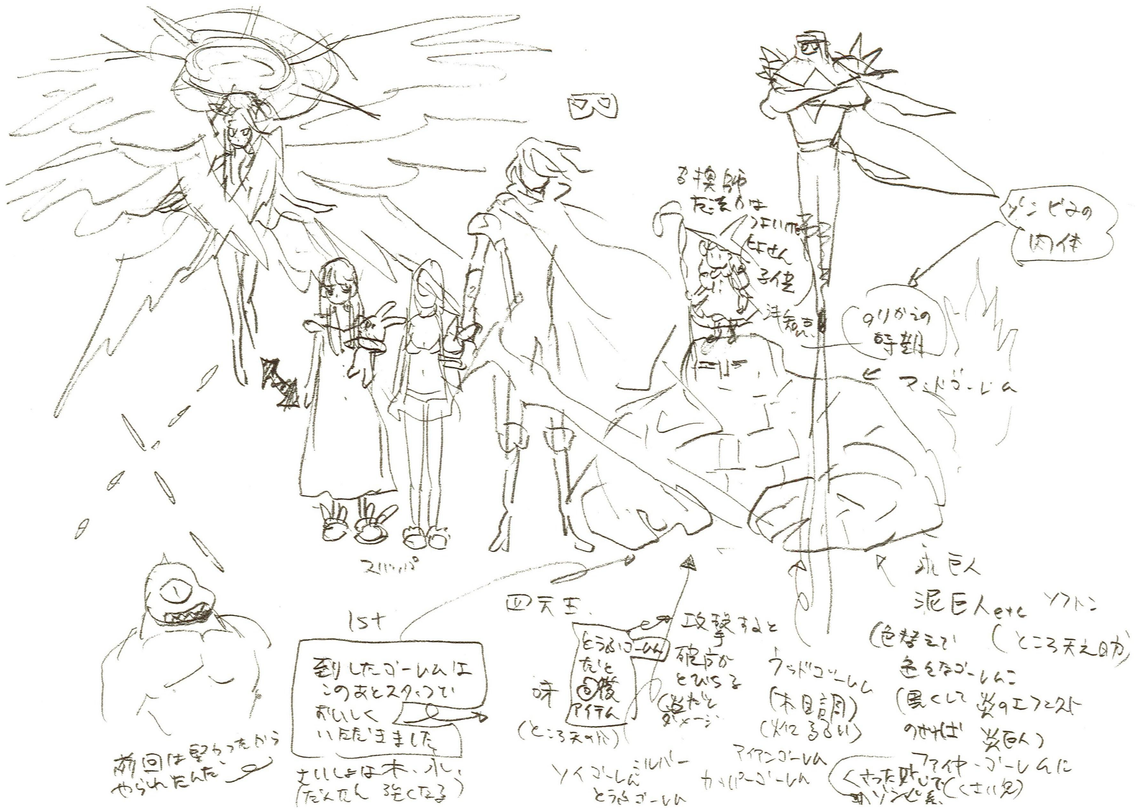

はさっ


サクライ
ミラージュ
シューティング
スターの介
シャドウ
イリュージョン
ハルシネイション
ライバルに
アンドロメダ流
ギャラクシー流
居合術
師匠が出てくる
こっちのが新しい
ギャラクシー流は
アンドロメダ
向之介


反転
女盗賊
宝箱


エプロン
角 ドリル
ユニコーンの杖
ブレスを吐く
めっちゃ動く

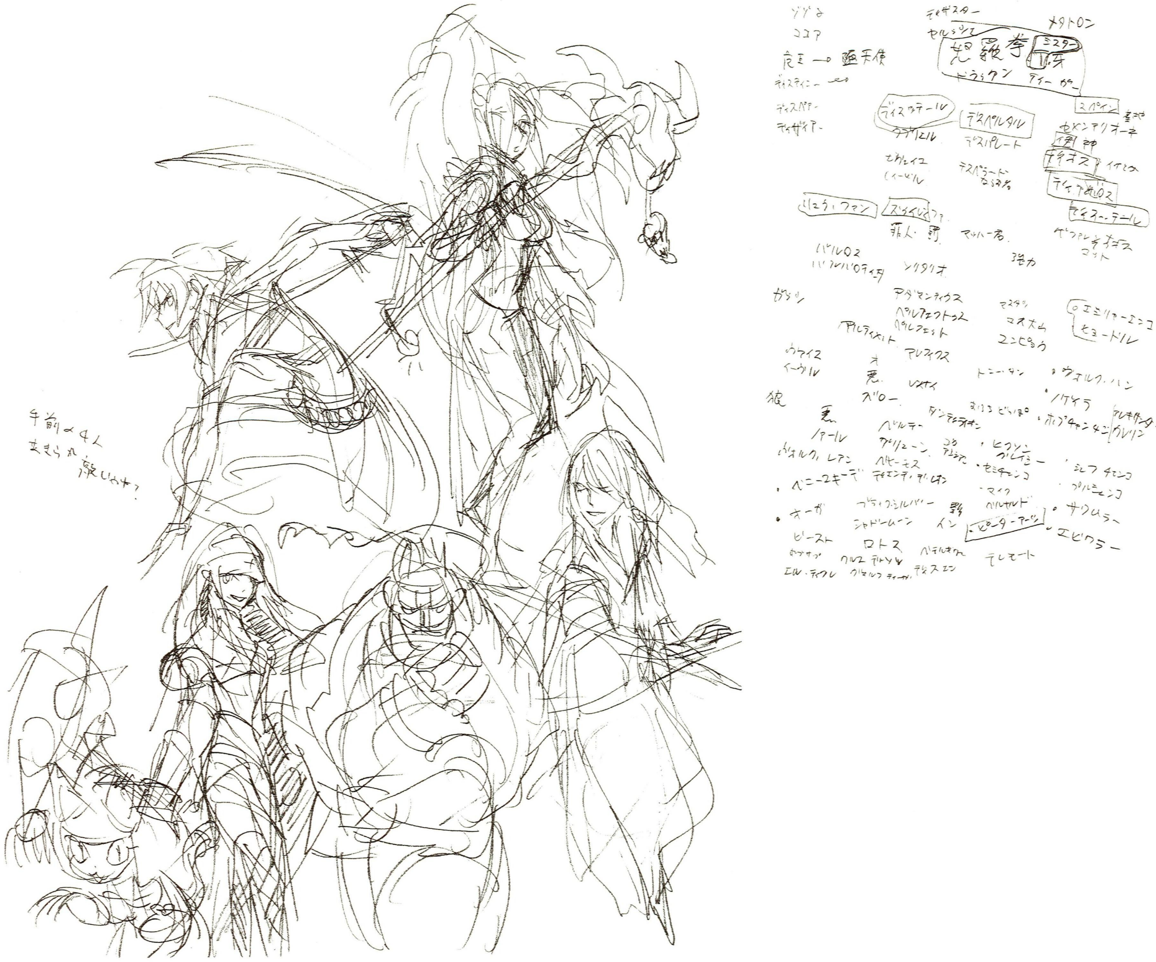

マンモスドラゴン
エクリプスカリバー
リサイクル
トマレ
バーコード
サムライ
ぬえ子
キマイラ
ヌーエ
MP消費
堕天使



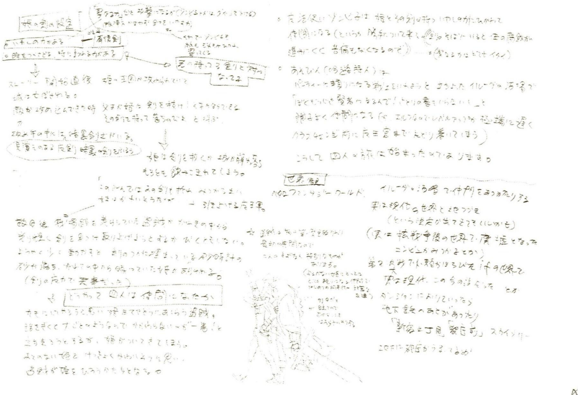
ゾンビみの肉体
マッドゴーレム
スリッパ
1st
四天王
倒したゴーレムはこのあとスタッフでおいしくいただきました
前回は堅かったからやられたんだ
泥巨人etc
ウッドゴーレム
アイアンゴーレム
ファイヤーゴーレムに



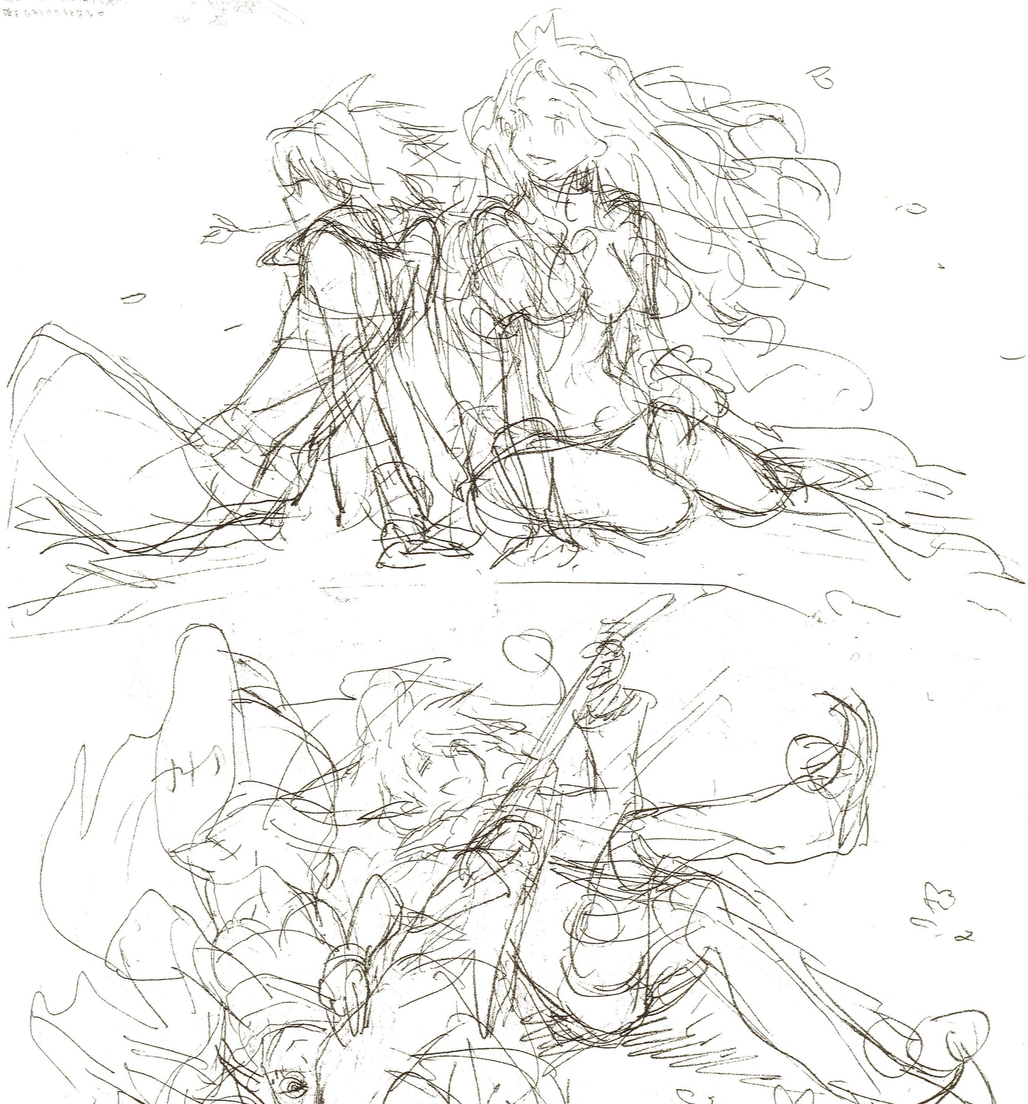
羽根つき
ベルト
ウイングブーツ











西村キヌと剛田チーズの
CODE OF PRINCESS ザ・シークレット企画会議

本書の読者にはいわずとしれた西村キヌ、剛田チーズ両先生にキャラクター設定やストーリー背景の深層をインタビュー。おふたりならではの貴重なエピソードを数多く語っていただく……予定だった取材の名残をここに公開。というより再現。貴方はこの中からどれだけの情報を読み取れるだろうか!?　それではいってみよう!!

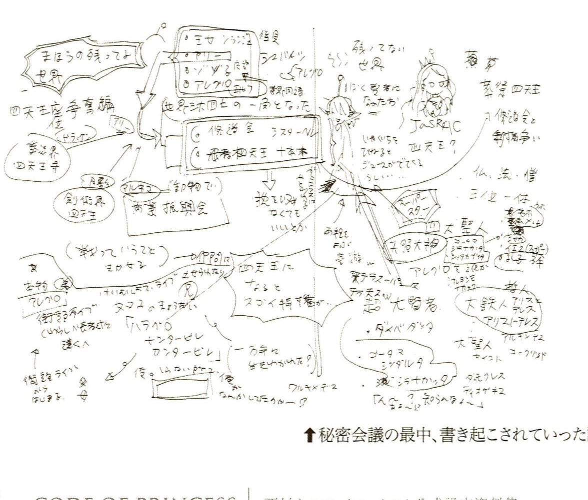
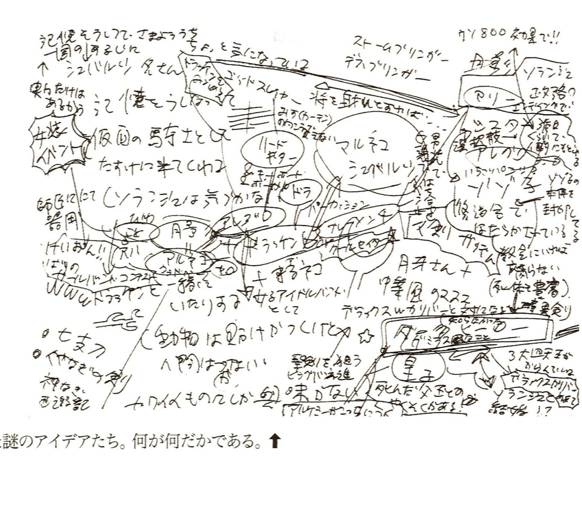
――このたびはニンテンドー3DSソフトの発売おめでとうございました。ストーリー原案・キャラクターデザインほか、『CODE OF PRINCESS』の根幹に深くかかわるおふたりに、作品について存分に語っていただきたいと思います。
西村キヌ：どうもどうも。よろしくお願いします。
剛田チーズ：よろしくお願いします。

✣マンドラゴラとトロールがお気に入り

――まずはゲームの制作にあたっての感想を。
西村キヌ：まず、材料のないなかで良いものを作っていただいて、スタジオ最前線さんはじめ、スタッフの皆さんにはまことに申し訳ないのと同時に感謝の思いでいっぱいです。
剛田チーズ：こんなこと言っていいのかわからないですけど、制作期間は満足にはなかったと思うんです。
西村キヌ：隠しコマンドまで用意していただいて……21世紀も10年以上過ぎたこのご時世に……ありがたいことです。あとほんと一人でキャラデザインしなくてよかったなと思いましたね!!　剛田チーズ先生がこころよく助太刀してくれて、おかげで世界に幅がでましたよね～。ココアのデザインとか完成度も高いし、何よりかわいいですね。
剛田チーズ：僕、ココアはオープニングを見てこんなにかわいかったんだ～と思いましたね。
西村キヌ：モンスターや村人など、メインキャラ以外はスタジオ最前線のはんさんがデザインして下さったんですがマンドラゴラとか最高ですね。カッと目を見開くとことか、なぜかプリっとしているお尻とか。トロール大小の丸さといい、どれも愛らしくて最高ですね。
剛田チーズ：……実は僕、まだ製品版遊んでないんです(^ω^;) 3DS持ってないんですよ。本気で遊んでしまうんで。
西村キヌ：なぜこのタイミングでそんな告白を…w　今度お貸ししますよ。
剛田チーズ：すみません。あっ、三面図（P.083）。こういうの、うれしいですねー。
西村キヌ：これでぬいぐるみとか作ってほしいですね。

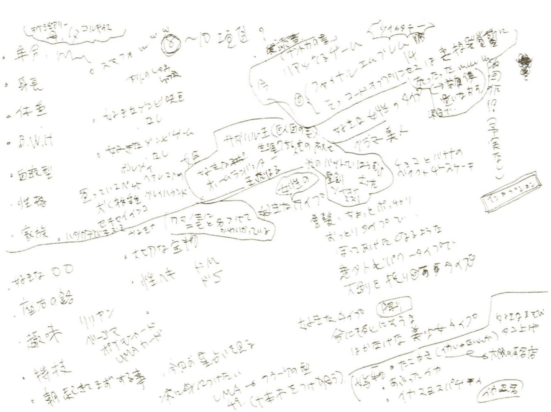
✣まさかのノー検閲

――本書には、初期のスケッチも含めてほぼ現存する素材を濃密に詰め込んであります。これは載せてもよいのかしら、と思うようなものも、数多く収録させて頂きました。
西村キヌ：とりあえず、ある絵は全部出しました。いかに私がラフなもんしか出してないか、そして最前線さんがそんななか頑張ってくださったかという証ですね。販促イラストではアレグロのギターに弦を張り忘れることが多くて、パッケージの絵もいったん提出してからあわてて修正しました。昔の絵でもラケットのガットを張り忘れたことがあってちょっとデジャビュでしたね。
剛田チーズ：ああ、わかります。
西村キヌ：あとアレグロが仲間になった直後に1曲歌いますが、そのタイトルを『酒と涙とおやつとファミコン』『あなたと私が夢の島』などいくつか案を出したんですが結局、製品版で使われたのが……。
――“『半殺し』”。
西村キヌ：「それが一番使えるやつだったのか?!」という。そもそもシナリオというか、ストーリーを仕上げてくださったのは近藤さんなんですが、ミーティングの際「面白ければよかろうなのだ」で我々が出した適当きわまるアイデアがほぼすべて織り込まれているのには目を剝（む）きました。
剛田チーズ：たしかレコーダーも回してなかったと思いますが、言ったことを全部拾ってくれてるんですよね。
西村キヌ：しかもアガツマさんが鷹揚（おうよう）というか、それらをまったくの総スルーで、結果的に「これ大丈夫なんですか?!」というネタがそのまま製品版に……。Mr.Tの「電気ネズミの型!!」とか、確かにその案を出したのはこっちなんですが、さすがに「いいのか…？」となりました。だって、この世に電気ネズミなんて一種類しかいませんよ！
剛田チーズ：まあ「電気ネズミ」なら許されるんじゃないですか。UMA（未確認生命体）ですから。
西村キヌ：そ、それだ！
――「それだ！」じゃありませんよ（笑）。

⬆秘密会議の最中、書き起こされていった謎のアイデアたち。何が何だかである。⬆

➡P.024からP.047で初めて明らかにされたキャラクター設定の多くは、これら会議中のメモ書きから読み取ったものだ……。





⬆ダークエルフ、裏聖剣といったそそるキーワードのほか、ガチレズ修道女に対抗するガチホモ修道会などどうでもよさそうなアイデアまでびっしりと書き込まれている。こまかく読み込むと非常にデンジャラスだ。

✣日本もアメリカも似たようなもの？

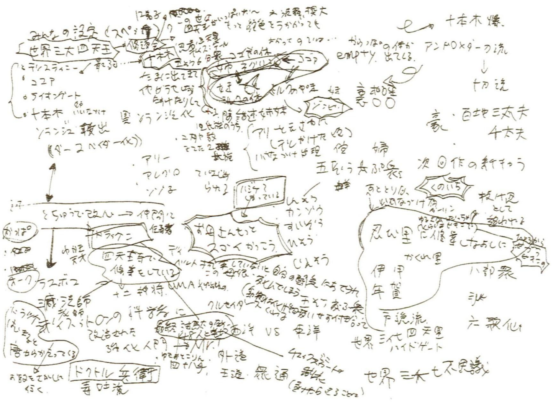
——アトラスUSAから、北米版の発売も決定していますね。何か反応はありますか？
西村キヌ：あちらでも「姫様は服を着るのを忘れてきたもよう」とか「アリー、女だったのかよ！」とか言われてるのをみると、やはりどこの国も一緒だなと……。アリーに関してはブラジャーしてるやないかいと思うんですが、やはりおっぱいの有無が判断の肝になるんですかね。ゾゾ子についても「これと言った理由もなく"MILK"と書かれたマフラーを着用」とか言われてて、これも日本と同じですね。
——実はキャラクターの背景設定をうまく織り込んであるわけですよね。マフラーだけに。
西村キヌ：誰がうまいこと言えと。
剛田チーズ：w

✣今から決めればいいじゃない

——そういえばこのゲーム、キャラクター関係のデータや設定情報が少ない、というよりほぼ皆無ですね。血液型とかスリーサイズとか身長体重……。
剛田チーズ：画面と整合性が取れなくなるかもしれないんで、身長とかは決めなくていいんじゃないですか。体重決めると身長もほしくなるし。
西村キヌ：それだ！　じゃあ、要らない情報から決めていきましょうか。座右の銘とか、特技？（紙と鉛筆を取り出す）
剛田チーズ：朝起きてまずすることとか、好きなジブリアニメとか、そういうことですね。
西村キヌ：いいですね！　そんなの誰が聞きたいのかという。
剛田チーズ：年齢はアニメ的に設定すればいいんじゃないですか。プラス5歳の法則で……。

✣DX＝デラックスカリバー

西村キヌ：若干後悔してるのは、emptyの米山さんに剣の名前を伝えたとき「じゃあDXカリバーという表記でいいですね」となったんですが、今思えばそのときひよったりせずに「いや、カタカナで『デラックスカリバー』でお願いします！」と言えばよかったですね。
——デラックスカリバーというネーミングは剛田先生の発案だと伺いました。
西村キヌ：その時はまだフィギュアの企画だったんで何も決まっていませんでした。で、とにかく姫と聖剣の名前を決めてくれと言われて。聖剣といえばエクスカリバーですが、カッコイイ名前はだいたい今までにどっかで使われてるわけですよ。そんなところへ剛田先生がデラックスカリバーを出してきて。あまりの衝撃的なネーミングに、さすがにどうよ……と30秒くらい考えたんですが、「とにかく豪華ですごそう」「エクスカリバーよりもあきらかに上位機種」「ググっても他に出てこない」と、すべての条件を満たしているんですよ。それを趣味に合わないとか好みの問題で拒否したら、企画者としての器が問われますよね。結果「それでいこう！」となりました。このネーミングでそれ以降すべての方向性が決まったといっても過言ではないですね。



➡どうやら次回作の構想を勝手に固めている模様。世界三大四天王、五臓六腑衆などパワーに満ちた組織名が踊っている。

✣ソランジュのビキニアーマーは母の形見？

剛田チーズ：その前はNEXカリバーでしたね。ノンカロリーで。
西村キヌ：むしろそっちでも別によかったくらいですねw　そこでも姫の名前は決まらずだったんですが、あとで剛田先生からメールで……。
剛田チーズ：「ソランジュ」というのはどうですか、と。
西村キヌ：「太陽（sol）」と「天使（angel）」をあわせた言葉だそうで、意味もすごくいいし、ほかでもあまりみかけない名前だと。で、残りの部分は私がつけました。ブランシュ-フルールで「白き花の」、王家の名が「ド・リュクス」。
剛田チーズ：デラックスカリバーも伝わるなという感じですね。
——ソランジュに関するネーミングは「デラックス」で統一されていますよね？　デラクシア王国のプリンセスで……。
西村キヌ：お父さんもまんまゴージャスですからね。きっとお母さまも豪華な名前なんですよ。
剛田チーズ：ラグジュアリーな。
西村キヌ：いいですね！　こんな感じで。
——えっ。今作るんですか（笑）。
西村キヌ：できた！
——この親にしてこの子あり、とはよくいったものですね。
西村キヌ：ゴルギウス王は若くてキレイな奥さんで鼻高々だったでしょうね（笑）。あのお兄様の父上ですし。ソランジュ姫のあのビキニアーマーも母上の形見なんでしょうね。多分凄い魔法で守られてるんですよ。母上はとても慎み深く優しい女性なんですが、お里がこういうお国柄なんでしょうね。このラフだと頭に船とか載ってますが、ロココ時代は皆こんなんでしたから。
剛田チーズ：へえ～、そんなのあるんですね！　今度使おう。
——ものすごく脱線してる感がありますが、気にしないことにします。それにしても肌面積の多いゲームですよね。
西村キヌ：ソランジュばかり注目されがちですが、他のキャラもよく見てみれば大概な露出度ですからね。
剛田チーズ：もともとカプコンで裸同然のキャラばかり描いてたから、肌の露出に抵抗がなくなったのかな。僕も「バトルスピリッツ 少年激覇ダン」のキャラデザインで何気なく描いたキャラの服装が、エロい！　ってずっと言われてました。
西村キヌ：これはもう労災認定してほしいくらいですね（笑）。

これがソランジュの母妃ラクシュリーだ!!



✣アリババ→アリー→アルセーヌ

西村キヌ：アリーはソランジュのひとつ上くらいかな。名前はアリババからとったんですが、なりゆきで本名がアルセーヌということになり「うまいこといったな……」という感じですね。盗賊団をやめて1年くらい。
——アリババ盗賊団を率いていた当時は、十本木とラブラブだったんですよね？
西村キヌ：そうみたいですね（笑）。彼女は人が良すぎて、苦労してる人や困ってる人がいたらすぐ同情したり肩入れしてしまうんですよね。次回作があるとしたらまた「なぜそんな男に……?!」とかいうのがあるかもしれませんね。

✣果ての無い姉妹喧嘩

西村キヌ：ゾゾ子……ミルクとココアはもう自分でも何歳かわからないんじゃないかな。ココアはミルクをいじめることに命をかけてます。
剛田チーズ：ひどいお姉さんですね（^ω^）
西村キヌ：毎回敵方にいるんでしょうね。「お姉ちゃん体返してよ～」「やなこったへへーん」「うえ～ん」みたいな。それにしてもゾゾ子がこんなに人気が出るとは思いませんでしたね～。
剛田チーズ：ゲームで見たら敵にしか見えませんしね（笑）。

✣イカにもタコにも十本木

剛田チーズ：好きな遊びはタコ上げですね。
西村キヌ：イカつながりで来たのに突然タコ（笑）。
剛田チーズ：そういえばアレ、タコの術って何ていうんですかね。大凧で飛ぶやつ。
——何でしょうね。この世界ではイカやタコも幻獣扱いなのかもしれないですね。
剛田チーズ：だとすればドラッケンが放っておかないですよ。
西村キヌ：「お前か！　お前も保護対象か！」。

✣絶望のトリックスター・アレグロ

西村キヌ：2万飛んで16歳という設定ですが、2億16歳でもいいですね。というかこの男に関しては正直なんでもいいですね。ナンタービレ一家は全員遊び人で、両親がアレグロのとこに金を借りに来るという没エピソードもありました。
――ひどいにも程がありますよ。
剛田チーズ：家族に「賢者になったよ！」ってウソの手紙を書いたんで、やって来ちゃったんですね。
西村キヌ：生き別れの兄貴とかもいますよ。名前はハラグロ・ナンタービレ・カンタービレ。
――そのキャラ一体どこで使うんです……？

黄色いマフラーといえば……!?



⬆もともとは「賢者になったアレグロ」として用意されたスケッチのようだが……。

✣シスターヘルだけはガチ

剛田チーズ：彼女にプロフィールを聞くと、好きなお姫様のしぐさとか、好きなお姫様の表情とか、そんなのばっかりですよ、きっと（笑）。
西村キヌ：それで姫の仲間のアレグロやゾゾ子につらく当たるんですね（笑）。アリーは姫の親友ポジなんで、シスターもそれなりに上手くやろうとしてるんでしょうね。それか好みのタイプじゃないだけかな（笑）。

✣父・マルネコと息子・トラネコ

西村キヌ：猫年齢で3歳、いや5歳くらいでしょうか。この世界の猫は25歳まではノーマル猫年齢で数え、それを過ぎると尻尾が二叉に分かれ始めるという。
剛田チーズ：ああ。猫又になるんですね。
西村キヌ：結局、寿命は人間と同じくらいです。嫁と子供もいるんですよ。息子はトラネコ・ポーロとか、娘もいて、これは嫁に行ったのでミケネコ・ホームズとか。
剛田チーズ：息子は「親父の商売のやりかたは古い！」とか言ってマルネコともめてるんですね。会話に横文字が多くて「意味の分からん事言うな！」ってマルネコがまた怒るという。
西村キヌ：最終的には和解して親父の商売を助けるんですね。いい話だな～。

✣底なしの器・月影

西村キヌ：ゾゾ子に懸想しているというのは近藤さんのシナリオでそうなっていたんですよ。「それがしのガールフレンド」って台詞だけはまずあったんですが。でもその瞬間にぐっと面白みが増しましたね。死人でも幼女でもOKという懐の深さも相まって。まあ目が見えないからなんですが…。
剛田チーズ：だからアレグロなんかが甲斐甲斐しく世話をして、ついでに三つ編みなんかされちゃってるとかの設定もありましたね。目が見えないから気にしない。
西村キヌ：ドラッケンと月影、アレグロで男3人仲良くしてるのを、シスターが汚い物でも見るような目で見ているという（笑）。この後は旅先からゾゾ子に文を送ったりしてるんでしょうね。ゾゾ子はめんどくさいので適当に写メかなんか撮って送り返すと。
剛田チーズ：けっこう良い感じになってますねw
――おふたりとも当たり前のように進行されてますが、写メの文化というか、テクノロジーが存在するんですね……。

✣ドラゴンタイガー・ドラッケン

西村キヌ：最後まで名前が決まらなかったのがドラッケンでしたね。カッコイイ名前になってよかったですね。
剛田チーズ：彼は僕の中だと15歳説で、改造される前はちっちゃくてかわいい子だったんです。
西村キヌ：とんでもないショタキャラが現れましたね。ちなみに幻獣拳は今はUMA48ですけど、最終的には1024くらいまで増えます。

✣残念なシュヴァルツ兄さん

西村キヌ：お兄ちゃんは20歳……シャアといっしょですね。
剛田チーズ：プラス5歳の法則ですよ。この人、出てくるたび妹にセクハラしかしてませんよね（笑）。
西村キヌ：カッコイイ黒騎士のつもりで設定したのですがこれほどまでのダメ兄上になるとはw次回があるとしたらちゃんとしたダークナイトを出したいですね。兄上はこのままでいいとして（笑）。

西村キヌ：とまあ、だいたいこんなような感じで企画会議をしてました。アガツマさんの会議室で。
剛田チーズ：ここでは言えないような顔ぶれの会議室で（笑）。
西村キヌ：とりあえずネタだけ詰め込んでおけば、あとはスタジオ最前線さんがなんとかまとめてくれるだろうという……他力本願もいいところで、近藤さんには足を向けて寝られないですね。
剛田チーズ：設定段階では、想像の余地をいっぱい残しておけばいいと思うんですよ。あとは誰かが勝手にツッコんでくれるはずですから。
西村キヌ：主にお客さんが（笑）。買って遊んでくれるだけでなくツッコミまでして頂いて、もうほんとにありがたいというか、これまた足を向けて寝られないですね。
――以上、終始カオスな現場を再現していただき、ありがとうございました。今後のご活躍を楽しみにしております。

CODE OF PRINCESS 西村キヌ アートワークス+公式設定資料集

CODE OF PRINCESS Kinu Nishimura's ART WORKS + MODEL SHEETS

Director	電撃攻略本編集部(木原 大輔)
Editor & Writer	山崎 誠也 サガコ
Designer	有限会社海月スタジオ(田村 宏、竹本 章子)
Cover Designer	K Plus artworks有限会社(小林 博明)
Cover Illustrator	西村 キヌ
Producer	電撃攻略本編集部(中村 敏彦)
Special Thanks	株式会社アガツマ・エンタテインメント 株式会社ポイント・ピクチャーズ 株式会社empty 有限会社スタジオ最前線 有限会社リリースユニバーサルネットワーク ACE / Flying Ovation 剛田チーズ 西村 キヌ



発　行　2012年7月27日　初版発行

発行者　塚田正晃

発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8383（編集）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

印刷所　株式会社リーブルテック

装　丁　K Plus artworks有限会社

©Agatsuma Entertainment Co.,Ltd.
©empty/西村キヌ

©2012 ASCII MEDIA WORKS
ニンテンドー 3DSは株式会社任天堂の登録商標です。

Printed in Japan

ISBN 978-4-04-886753-5 C0076

■本書は、法令に定めのある場合を除き、複製・複写することはできません。
また、本書のスキャン、電子データ化等の無断複製は、著作権法上での例外を除き、禁じられています。代行業者等の第三者に依頼して本書のスキャン、電子データ化等をおこなうことは、私的使用の目的であっても認められておらず、著作権法に違反します。
■落丁・乱丁本はお取り替えいたします。購入された書店名を明記して、株式会社アスキー・メディアワークス生産管理部あてにお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。
但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。
■定価はカバーに表示してあります。
なお、本書および付属物に関して、記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

小社ホームページ　http://asciimw.jp



CODE OF PRINCESS

KINU NISHIMURA'S ARTWORKS AND MODELSHEETS

コード・オブ・プリンセス　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集

電撃の攻略本専用ホームページ
http://kouryaku.dengeki.com/

ポケモン&マリオ情報No.1!
遊べるゲーム情報誌!!

デンゲキ ニンテンドー キッズ for KIDS

毎 月 21 日 発 売



最強のゲーム・コミック誌

DENGEKI MAOH
電撃マオウ

毎 月 27 日 発 売



ゲーム・アニメを中心とした
エンターテイメント情報を毎日発信!

DENGEKI ONLINE
電撃オンライン
http://news.dengeki.com/

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

©Agatsuma Entertainment Co.,Ltd. ©empty/西村キヌ

ISBN978-4-04-886753-5
C0076 ¥2300E

9784048867535

ASCII MEDIA WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 2,300円

※消費税が別に加算されます

1920076023002

CODE OF PRINCESS
KINU NISHIMURA'S ARTWORKS AND MODELSHEETS

コード・オブ・プリンセス　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集

©Agatsuma Entertainment Co.,Ltd. ©empty/西村キヌ

ISBN978-4-04-886753-5
C0076 ¥2300E

9784048867535

ASCII
MEDIA
WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 2,300円
※消費税が別に加算されます

1920076023002

CODE OF PRINCESS
KINU NISHIMURA'S ARTWORKS AND MODELSHEETS
コード・オブ・プリンセス　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集

CODE OF PRINCESS　西村キヌ アートワークス+公式設定資料集

アスキー・メディアワークス

